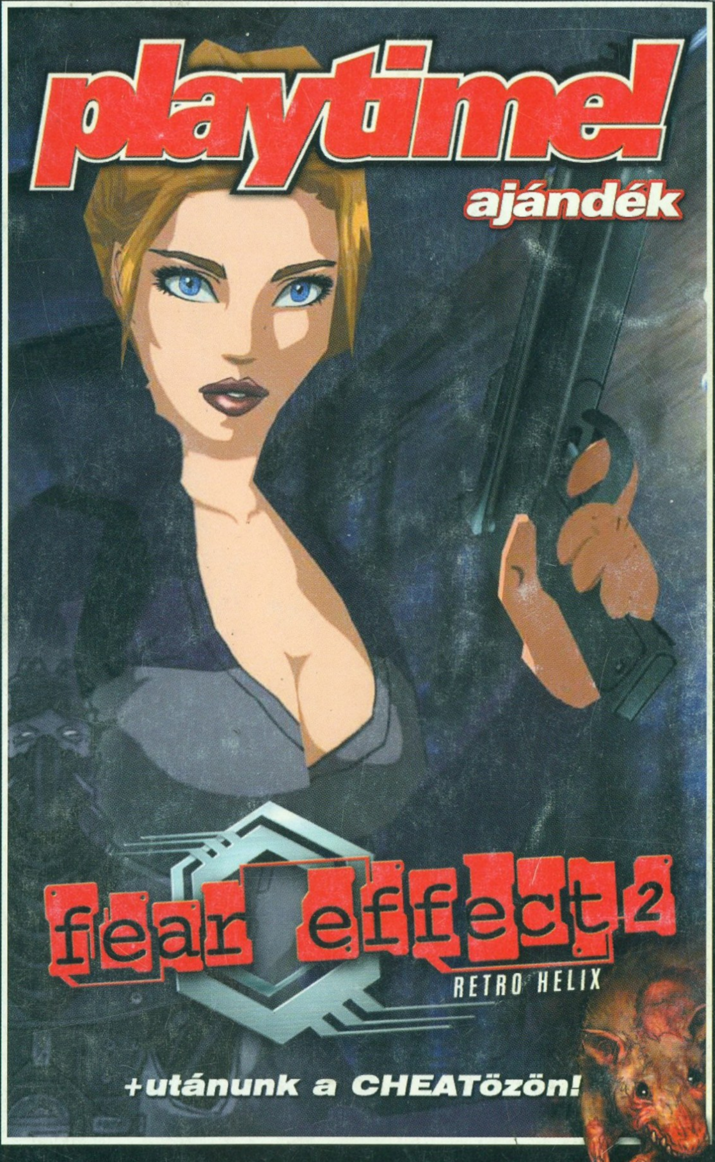
playtime!

ajándék



fear effect 2

RETRO HELIX

+utánunk a CHEATözön!

PLAYTIME! 2001/9 Fear Effect 2 Retro Helix


playtime!
ajándék
fear effect 2
RETRO HELIX

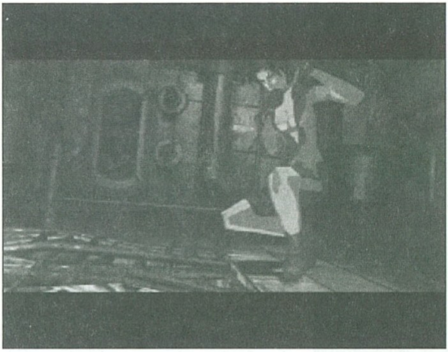
Fear Effect 2 Retro Helix



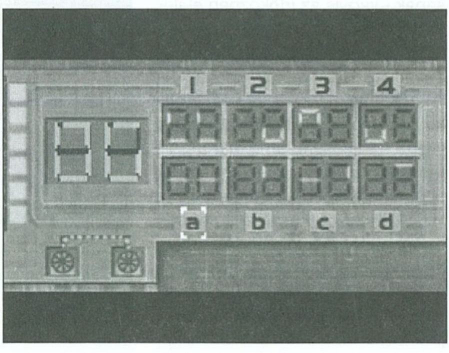
Csakúgy, mint a Fear Effect első része, a Retro Helix is igen sejtelmesen kezdődik. A bejelentkező rajzfilmbetéten egy bizarr műtőbe nyerünk betekintést, ahol épp valami förtelmes anyagot fecskendeznek egy nő méhébe, mire az undorító átalakuláson megy keresztül... Aztán elszabadul a pokol, ám mielőtt meggyőződhetnénk róla, milyen szörnyeteget hoztak létre, váratlanul a rémálomnak vége - Rain felébred. De vajon tényleg csak egy rémálom volt?
A játék elindításával mindjárt utánajárhatunk. A rajzfilm ekkor folytatódik, és megismerhetjük a játék főszereplőit - már ha még nem ismernénk őket az előző részből. A csábító Hana, aki kényszerűségből a Triád elkötelezettje, a bukott amerikai katona, Glas, akit a saját kormánya üldöz, és a brutális Deke, aki a halálos betegségére keres gyógyírt, mind egyazon megbízótól kap munkát - ám ekkor még nem tudni, ki áll a háttérben. Mellesleg még hőseink sem tudnak egymásról, hiszen a Retro Helix az előző rész előtt játszódik, amikor még nem ismerték egymást. Hanának akkoriban még csak egy partnere volt: a rendkívül bájos, és nagyon okos Rain - akinek volt az a bizonyos álma a műtőről. A történet kezdetén Hana és Rain régi ismerősükön, Jinen keresztül kapnak egy megbízást egy DNS-szekvencia ellopására. Jin a Triádnak dolgozik, s így néha hasznos információkhoz jut, amit Hana segítségével szokott pénzre váltani - az első rész ismerői egyébként még távolabb menő összefüggéseket is felfedezhetnek vele kapcsolatban.
A munka egy szokásos "szerezd meg és tűnj el vele" típusú feladatnak tűnik: a Wing Chune épület 86. emeletén van elrejtve 4 DNS-szekvencia, s ezeket kéne Hanának összeraknia, úgy hogy előbb Rain semlegesíti Rain a biztonsági rendszert a 80.-on.

A csatornarendszer

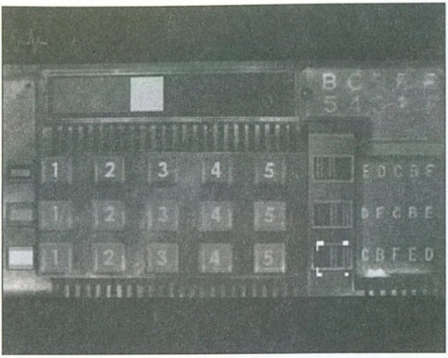
Az épületbe a csatornarendszeren keresztül hatolnak be. Hana irányítását átvéve kövessük Raint az első elágazásig, ahol egy kis gond merül fel az egyik ajtót nyitó áramkörrel - kissé ósdi a rendszer. Rain javaslata szerint próbáljunk meg egy másik utat keresni, s induljunk el balra. Ha a folyosó második ajtaján benyitunk, egy rács alatt valami érdekeset láthatunk, de még nem tudjuk megszerezni. Haladjunk tovább, s készítsük elő valamelyik fegyverünket (a dupla stukker például jó választás), merthogy a csatorna javítódroidjai minden kártékony behatolóval (értsd: patkányok avagy csövesek) azonnal végeznek. A robotok által őrzött zárt ajtónak mindkét oldalán nézzünk szét: egy EMP (elektromágneses) fegyvert és



egy vashorgot gyűjthetünk így be - valamint egy érdekes élménnyel gazdagodhatunk a csatornapatkányok agresszivitását illetően. A horoggal térjünk vissza a kis fülkébe a rácshoz, és emeljük fel a kampóval: így egy kulcskártyát halászhatunk elő, ami az imént említett zárt ajtót nyitja. A létrán másszunk le a jókora karhoz, amit működtessünk: ez a kar ugyanis az elromlott ajtót nyitja. Ezután igyekezzünk mi is Rain után - kár hogy pont elkésünk: a zárlatos ajtó lecsapódik előttünk. Sebaj. Próbáljuk meg újra működtetni a karral. A szerkezet azonban annyira öreg, hogy szétesik az egész: Hanának egy másik út után kell néznie - pontosabban Rainnek kell segíteni neki. Úgy tűnik Raint időközben felfedezte a csatorna üzemeltetője, s gyilkos gőzcsapokat nyit meg rá. Ezeket nem különösebben nehéz kikerülnünk - jól megfigyelhető, mikor készülődik kicsapni a gőz az egyes csapoknál. Mielőtt kilépnénk a "szaunából", Rainnel is vegyünk elő két stukkert, majd kezdjünk bele a droidok megritkításába. A létrán másszunk tovább lefelé, s az így megközelíthető teremben vágjunk át a bezáruló/felnyíló zsilipeken. Egy tipp: ha simán szaladunk előre, sérülés nélkül átérünk. A fogaskerekes folyosó után megdöbbentő látvány fogadja Raint: úgy tűnik, a droidok megbolondultak, és már a csatornamunkásokat is módszeresen irtják. Végezzünk a robotokkal. A rémült munkások elméletileg nem bántanak minket, de ha véletlenül eltaláljuk őket, visszalőnek, s ilyenkor kénytelenek vagyunk őket is kinyírni. A véráztatta teremből a piros ajtón menjünk tovább, majd az első utunkba kerülő ajtón lépjünk be. Ott helyezzük be a számítógépbe a Jintől kapott Flash Discet, amivel feltörhetjük a számunkra szükséges két szint biztonsági kódját. Ez úgy történik, hogy össze kell raknunk a számjegytöredékekből a 80-as, és a 86-os számot. (A gyengébbek kedvéért: 1234CD, 1234AD.) Vigyázzunk, mert a rendszer észleli a behatolást, és csak rövid időnk van a kód beütésére. Ezek után irány a véres terem barna ajtaja, majd mögötte az első ajtó.



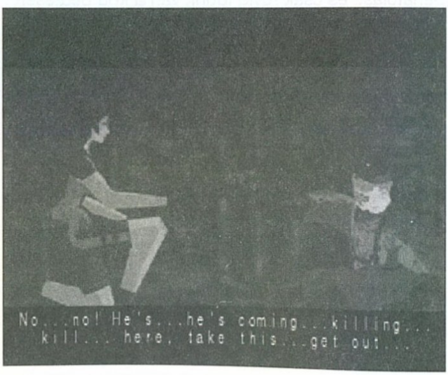
Haladjunk tovább a két oldalsó ajtónál, és a fordulónál nyissunk be végül. Két nagyon egyszerű feladat vár ránk. A jobb oldali géppel egy generátort indíthatunk be annál a csatornaszakasznál, ahol elsőnek elakadtunk - pontosabban attól jobbra. Felül látható egy kijelző, ami különböző színekben mutatkozik: kezdetben kékben. Alatta a színeknek megfelelő számjegyeket a mellettük lévő kódok szerint kell leütnünk - a kódtáblázatot a kijelző mellett láthatjuk. (Bár a vé-

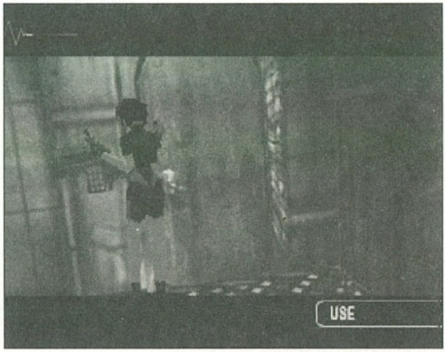


ge el van mosódva, nem ördöngösség kikövetkeztetni.) Először tehát a kék kódot kell beütni, utána a sárgát, és végül a pirosat - a kódokat mindig a számok utáni kapcsolókkal hagyhatjuk jóvá. A bal oldali géppel ezután a csatorna elárasztott szakaszát víztelenít-hetjük, s ehhez mindössze néhány helyes kivonás/összeadás műveletet kell elvégeznünk. Számpárokat láthatunk, amik közé a megfelelő plusz/mínusz összegeket kell beütnünk az alsó panelről.

A művelet után végre átkelhetnénk az immár száraz szakaszon, csakhogy a kapcsoló robbanásánál a létra is leomlott, amin Hana visszamászhatna. Viszont a kár helyén feltárult egy új útvonal, aminek a végén egy videokazettát pillanthatunk meg. A kazetta mögött valami vagy valakik nagyon lökdösnek egy csatornafedőt: csak óvatosan közelítsünk. Az a legjobb, ha hátrálva megyünk, úgy ugyanis nem kell hátraarcot csinálni, amikor előtör a patkányhadsereg. Mielőtt ellepnék Hanát, meneküljünk vissza a létra maradványaihoz: ott a patkányok más úton vonulnak tovább. Nos végre felvehetjük a kazettát és folytathatjuk az utunkat. Rögtön térjünk le az elágazásnál, és a szobában, ahol munkások bujkálnak, vegyük magunkhoz a meghibásodott javítórobot dugattyúját. A folyosón gőz zárja el az utunk, ezért az oldalsó beugróban alaposan figyeljük meg, melyik színű csőből mennyi villog, és ezt állítsuk be szemben a gépen (5, 4, 3, 2). A gőz mögött egy zavarodott fickóra akadunk, aki ad nekünk egy tükördarabot és egy kulcskártyát, majd Rain szerepét kapjuk meg, aki furcsa hangokat hall. A folyosón egy elég rémisztő árnyék nyomába eredhetünk, akivel végül a véres teremben küzdhetünk meg. A csatornamunkások főnöke az, aki elég rossz színben van - mintha már túl rég élne a föld alatt. Szaporán tüzelve nem nehéz távol tartani őt, és végül elég hamar össze is esik, ám amikor megvizsgáljuk a hulláját, váratlanul felnyitja a szemét, és valami speciális játékot ígér az ő kiscicusának - vagyis az időközben elalélő Rainnek.

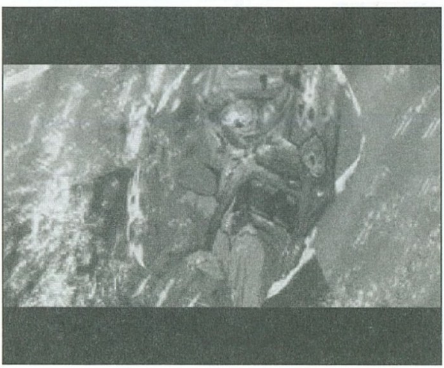
Ismét Hanán tehát a sor, akivel egy fogaskerékhez létrázhatunk fel. Vegyük fel a cuccot, és a zöld kulcskártyánk segítségével térjünk vissza a folyosóra, amit már jól ismerhetünk. Irány a meghibásodott ajtó, amelytől jobbra immár nincs víz. Helyette csak egy javítórobot, no meg egy meghibásodott robot, ami mellől feltétlenül vegyük fel szerelőkulcsot. Utána járjuk be az utat, amit már Rain korábban bejárt. Egészen a véráztatta teremig





haladjunk, majd a piros ajtó után most a másik szobába nyissunk be, ahol aztán lejátszhatjuk a kazettánkat. A B szalag fontos a számunkra, amelyen egy kód megváltozásáról értesülhetünk. Jegyezzük meg a kódot, s üssük be a barna ajtó utáni második ajtónál. (92572) A következő teremben valahogy el kéne csalogatni lentről a Fixer robotokat. Ehhez menjünk tovább egyenest, s a következő szobában robbantsuk fel a kis tartályt - helyezzük tehát rá a robbanóanyagunkat. A detonáció után azonnal húzódjunk félre a beugróba, nehogy felfedezzenek minket a becsődülő robotok, majd surranjunk ki a szobából. Immár lemehetünk a lejjebbi szinthez, s ott magunkhoz vehetjük a munkapadról a javítórobothoz való csipet. Ha visszamegyünk az előző folyosóra, s ott a másik ajtót választjuk, a kanyar után ráakadhatunk arra a meghibásodott droidra, amibe az összeszedett alkatrészeket beszerelhetjük, de felesleges még bíbelődnünk vele, mert egy dolog még hiányzik. Ennek megszerzéséhez először is a véres teremben keressük fel a mechanikus szerkezetet, s azzal egy távoli ponton egy droidot engedhetünk útjára - csak helyezzük a helyére a fogaskerekünket. Az említett távoli hely - ha netán a bejátszásból nem ismernénk rá - az érkezésünk helyszínénél keresendő. Az elindított robotot szétlőve végül egy elemet kapunk, s immáron megszerelhetjük a meghibásodott társát. A szerelőkulccsal lássunk munkához, s minden rendszert üzemeljünk be, azaz helyezzük az ábrákat a helyükre. A megjavított robot ekkor meghegeszti a közeli zárlatos ajtót, s mehetünk tovább.

Hamarosan ráakadunk Rainre, akin - amint a szörnyeteg ígérte - valóban egy nagyon érdekes játék "munkálkodik". Gyorsan szedjük le róla. Azonban csak szednénk, hiszen a semmiből előtoppanó óriás időközben Hanában is egy újabb játszadozni vágyó "cicust" vél felfedezni.



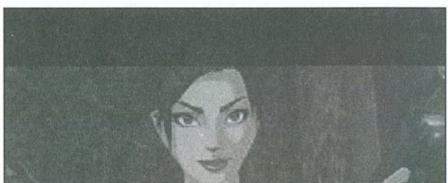
A szörnyeteget kis odafigyeléssel egyszerű likvidálni - a géppisztolyt célszerű elővenni. A módszer az, hogy betaszítjuk a terem két oldalán áramló energianyalábokba. Kezdésnek rögtön beleereszthetünk egy sorozatot, ami elsodorja odáig, utána pedig azt a stratégiát alkalmazzuk, hogy elfutunk mellette, mire megpróbál agyoncsapni minket, s minthogy elég lomha fickó, ez idő alatt egy hátraarcot csinálva a megfelelő pozícióba helyezkedhetünk, s újra tüzelhetünk. Két áramütést még túlél a ször-



nyeteg, de a harmadikat nem fogja... Hanem Rain kiszabadításával még nem ér véget a hányattatásunk. A becsavarodott fickó nemcsak hogy a szerelőrobotokat bolondította meg, de még alá is aknázta a csatornarendszert a legkényesebb pontokon - a metángáztartályoknál. Ha nem sietünk a bombák hatástalanításával, az egész városnak annyi. Bár nem kell túlzottan megijedni: kevés az idő, de szerencsére nem kell távolra mennünk. A legutóbbi folyosón, a két szorosan egymás mellett lévő ajtók mögött találjuk a robbanó szerkezeteket, s egyszerűen csak ki kell kapcsolnunk őket. De még mindig nincs vége! Rainhez visszatérve újabb kellemetlen meglepetés ér minket: a zombi még mindig él, és roppant dühös az ő cicusaira... A robbanás elől rohanjunk, ahogy csak tudunk, s a folyosó végén fürgén nyissuk ki a zsilipajtót, különben bennégünk.

A Wing Chune toronyház

A sikeres beszivárgás után hőseink végre hozzáláthatnak az érdemi munkához. Mindenekelőtt kettéválnak: Rain elmegy Jin csomagjáért, amit egy bizonyos Buddha-szobor mellett kell keresni az ún. Pandora labirintusban, Hana pedig elvegyül az épületben rendezett karácsonyi parti vendégei között, merthogy a DNS-kódok megszerzéséhez szükség lesz a zseniális tudós, dr. Liu ujjlenyomatára, mi több: némi DNS-mintához a hajára is.
A labirintusban végre alkalmazhatjuk a jópofa lopakodást: minthogy emberi ellenfelekkel kell leszámolnunk, kihasználhatjuk a figyelmetlenségüket, s hátulról settenkedve megkéselhetjük őket. Erre egyébként szükség is van, mert amikor felesleges lövöldözéssel felhívjuk magunkra a figyelmet, sokszor három őr támad ránk egyszerre. Tehát ha mód van rá, a kést használjuk - mint például az első három őrnél. Utána a lejtőn leereszkedve inkább az UZI-t részesítsük előnyben. A vízesés környékén ólálkodó halom gazfickó likvidálása után az emelkedőn menjünk tovább, s folytassuk a mészárlást. A labirintushoz érkezve egyenesen haladva először egy save pointhoz juthatunk, de nekünk inkább a másik



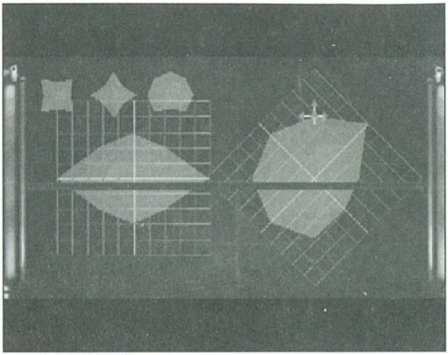


irány fontos. A labirintus nem túl bonyolult, úgyhogy előbb-utóbb ráakadunk a számunkra lényeges három pontra: két helyen kapcsolókra léphetünk, az egyik beugróban pedig egy csapot találunk a falon. Utóbbival a korábban magunk mögött hagyott vízesést zárhatjuk el, míg a kapcsolókkal titkos átjárókat nyithatunk meg az elszigetelt középső rész felé, a keresett Buddha-szoborhoz. Ha netán azt a falat nyitnánk le először, amelyik előtt egy zászló lengedezik, nehogy ellőjük a zászlót tartó köteleket: előbb a másik helyről vadászszuk le középről az őröket - azaz ott Hana tanácsa szerint szereljük fel a távcsövünket a puskánkra. Miután az őröknek annyi, a zászlóba megkapaszkodva leereszkedhetünk, s felszedhetjük középről Jin csomagját.

Ekkor megint Hanán a sor. A partin természetesen nem lesz semmiféle lövöldözés, sőt kifejezetten tilos elővennünk a fegyverünket. Kerülnünk kell, hogy észrevegyenek minket a biztonsági őrök, akik fémdetektorral pásztázzák a vendégeket. Természetesen a Hana estélyije alá rejtett fegyverarzenál egyből megrecsegteti a készüléküket, úgyhogy amikor halljuk a jellegzetes hangot, azonnal menjünk távolabb. A legalsó szintről mozgólépcsőzzünk eggyel feljebb valamelyik, majd keressük meg a feljárót a tetőteraszhoz. Hanem először még ne menjünk fel, hanem sétáljunk el a feljáró jobb oldalánál, mire egy idióta alak megpróbálja felcsípni Hanát. Bár hősnőnk ezt eleinte cseppet sem veszi jó néven, tegyünk egy kört (azaz menjünk odébb egy képernyőt), majd térjünk vissza a fickóhoz, és - jobb beszélgetőpartner híján - vegyük el a poharát. A pasas eközben egy hasznos infót árul el: dr. Liut a VIP-szakasznál találjuk, ahova azonban csak arany karkötővel lehet bejutni - a Jintől kapott ezüst tehát mit sem ér. Menjünk fel a teraszra, és sétáljunk el jobbra, mire egy újabb alakkal ismerkedhetünk össze. Ez a Shao Chiu nevű fickó kevésbé szemtelen, s még ajándékot is ad csak úgy grátisz: egy kis csengettyűt, és egy arany karkötőt. Utóbbit mutassuk fel a bársonyszőnyeg végénél strázsáló őrnek, s azzal menjünk át a VIP-szakaszhoz.

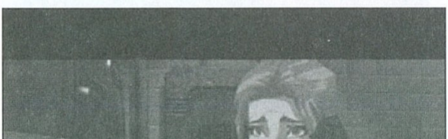
Hanának balra (a kamerának jobbra) fordulva hamar ráakadhatunk dr. Liura: a külső terasz legvégénél beszélget egy társasággal. Vegyük elő a poharunkat, s észrevétlenül cseréljük ki az övével - Hanának ez nem jelent problémát, sőt a bájait bevetve egyben a szükséges hajmintát is beszerzi. Térjünk vissza a bejárathoz, s ismét foglalkozzunk Rainnel.

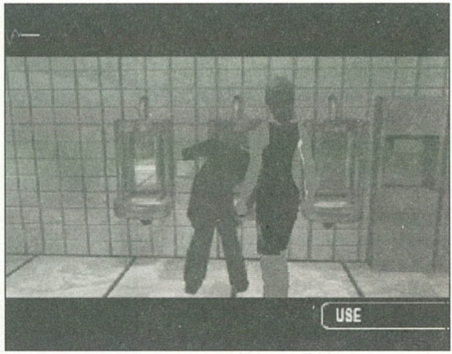




A Buddha-szobortól nem messze egy piros-zöld villogó fényre figyelhetünk fel, amelynél egy kapcsolót működtethetünk, s az így előkerülő lépcsőn keresztül visszajuthatunk a labirintusba. Igyekezzünk a leállított vízeséshez - ha még nem kapcsoltuk volna ki, akkor mindenképp tegyük meg -, amely egy létrát rejtett maga mögött. Mielőtt belépnénk a létra tetejénél lévő ajtón, tárazzuk újra a két UZI-nkat, ugyanis egy kis szobába érkezünk, ahol három őr támad ránk egyszerre. A Jintől kapott szolgálati kulcskártyával haladjunk tovább, végezzünk az újabb őrrel, és használjuk a diszkünkön lévő törőprogramot a biztonsági rendszer terminálján. Ezúttal egy geometriai kódot kell feltörnünk. Különféle ábrákat ad be a gép egy négyzetrácsba, nekünk pedig a másik ábrát úgy kell formálnunk a mellette lévő négyzetrácson, hogy a kettő megegyezzen. A dologban az a nehézség, hogy a négyzetrács a művelet közben elfordul, s mindig csak a felül látható pont koordinátáin módosíthatunk - tehát célszerű még az alaphelyzetben megfigyelni, melyik sarkot milyen irányba kell csúsztatni. Ha megvan mind a hat ábra, azzal beüzemeljük a szomszédos karbantartó részleget, ahol egy újabb "mutatványba" foghatunk. Egy áramkört kell becsatlakoztatnunk úgy, hogy a rajta átmenő feszültséget közben nullára csökkentjük. Ezt azzal a módszerrel érhetjük el, ha minél hosszabb úton vezetjük el az áramot, s minél több ellenállást építünk be. A feladat igen egyszerű, lévén ha jó elemet rakunk le, azonnal csökken a feszültség a kijelzőn. A kék pont mellé helyezzük el az első ellenállást, majd egy T alakkal ágaztassuk a vezetéket a fentebb rögzített ellenálláshoz, s innentől már csak sima kirakójáték az egész összehurkolása. (Megjegyzés: az elemeket nemcsak lerakhatjuk, de el is forgathatjuk!) Amikor nullán áll a kijelző, az OK gombra menjünk.

Ügyeskedésünk eredményeként a biztonsági kamerák önmagába kulcsolódó felvételeket fognak mutatni, s beléphetünk a videoszobába, ahol ezután le kéne választanunk a liftek vezérlését a biztonsági rendszerről. A biztosítékok rakosgatása megint egy kisebb fejtörést okoz Rainnek - no meg nekünk. A feladat annyi, hogy a biztosítékokat a baloldalt látható minták közül az alsónak megfelelő sorrendben helyezzük el. A cserélgetés bizony nem túl egyszerű. Csakis párosával lehet a színes biztosítékokat cserélgetni, s ahhoz előbb mindig áramtalanítani kell az adott párt. Az áram el-

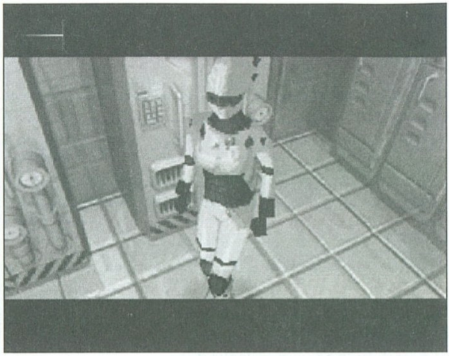




vezetéséhez alul és felül úgy kell rakosgatnunk a kis sárga pöcköket, hogy a két cserélendő színnek megfelelően mindenhol üres legyen a megfelelő színű foglalat. Tehát a foglalat színe a fontos, és nem az, hogy melyik biztosíték mellett van!
A trükk úgy tűnik, nem válik be: Rain hazavágja a biztonsági rendszert, minekután sürgősen távoznunk kell. Induljunk el visszafelé, s késeljük meg a szomszédos szobába máris riasztott őrt, és vegyük el a kerti hídhoz való kulcskártyáját. Ezután ismét verekedjük át magunkat a labirintuson, egészen a Buddha-szoborig, ahol használjuk (a villogó fénynél) a kártyát, minekután az elővarázsolt hídon keresztül Rain is besurranhat a partihoz.
Hana eközben kieszelte a B tervet: minthogy a biztonsági őröknek bejárásuk van a személyzeti liftekhez, valahogy az egyiktől kéne egy kulcskártyát csórni. Elméletileg lehetetlen a közelükbe férkőzni, hiszen mindegyik fémdetektorral vizslatja a terepet, de talán van olyan hely, ahova nem viszik magukkal a készüléket... Igen, természetesen a férfivécét kell becéloznunk Rainnel: a második szinten, az egyik mozgólépcsővel szemben találjuk - korábban egy pasas állt az ajtó előtt. A klotyón nem is egy őr végzi a dolgát, de csak egy van, amelyik abszolúte figyelmetlen: amelyik egy kissé felöntött a garatra, és leghátul tántorog. Óvatosan lopakodjunk el a másik három fickó háta mögött, és csenjük el a rókázó társuk kártyáját. Ezzel nyissuk ki a liftet (szintén a második szinten található, a női vécétől nem messze), majd Hanával is menjünk oda. Mivel a liftet külön kamera figyeli, igen figyelemreméltó cselt kell alkalmaznunk. Hogy ne zavarják ki hőseinket, bújjunk oda Rainhez. Ekkor a kamerákon át leskelődő biztonságiak nyomban felizgulnak a várható látványtól, ami pedig a lényeg: ebben a szituációban cseppet sem meglepő, ha levesszük Hana ruháját, és eltakarjuk vele a kamerát - a videoszobában reménykednek benne, hogy netán lehull az a bizonyos lepel...

A behatolás

Dr. Liu ujjlenyomatát felhasználva Rainnek sikerül behatolnia a 80. emeletre, hanem a lift megáll a 84.-en, mielőtt még Hana is célba érne - meglehet, hogy felfigyeltek rájuk. Hana így kénytelen a liftaknába kimászni, ahol aztán igyekezzünk fel a létrán, mert időközben a lift beindul. Végül felérünk a 86.-ra, de előbb Rainnel még biztosítanunk kell a terepet. A lift mellett a jobb oldali ajtón keresztül egy kódos ajtóhoz juthatunk (jegyezzük meg a számát), s ami még fontosabb: az ott járőröző BioFem őrszemtől egy kulcskártyát vehetünk el a veszélyes szakaszhoz. (Az őrszemek ellen az újratöltődő sokkoló pisztoly, vagyis az Arc Taser a leghatásosabb - no persze ha úgy adódik, a kés még annál is jobb.) A biohazard szakaszt a liftajtóval szemben, a hosszú folyosó végén találjuk, ahol késeljük meg az őröket, és haladjunk tovább, balra az öltözőbe. A labor őrszemei mind nőneműek, ezért kony-

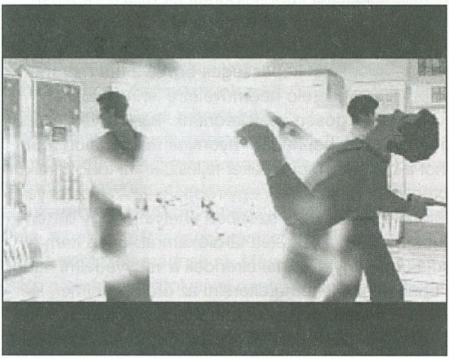


nyedén elvegyülhetünk közöttük Rainnel: mindössze magunkra kell öltenünk egy szkafandert. Ezután szabadon járkálhatunk, csupán arra kell ügyelnünk, hogy nehogy elővegyük a szkafanderhez tartozó plazmafegyvert. A szkafanderrel együtt hozzájutunk két kulcskártyához is, közülük a Video Room feliratúval menjünk el a liftnél a harmadik irányba, és a folyosóról nyissunk be balra a videoszobába. Ott üssük be a képernyőknél a kódos ajtónak a számát, amivel kikeressük az archívumból a betáplált szakaszhoz tartozó videofelvételt. Ezután menjünk a teremben lévő másik géphez, és a képernyőn lévő kis piros pontot irányítsuk át a virtuális "futószalagokon" a zöld ponthoz. Nem túl bonyolult: csak annyi a trükk, hogy a zöld pont fölött jobbra futó szakaszhoz jussunk el, mert csak az visz minket a cél felé. Mindezzel elkezdjük lejátszani a felvételt, tehát térjünk vissza a képernyőkhöz, és keressük meg azt a kamerát, amelyik a kódos ajtót figyelte. Láthatjuk, amint valaki épp beüti a kódot. Egy másik képernyő legalább ugyanilyen fontos: arról van szó, amelyiken egy grafikont látni. Alaposan jegyezzük meg, hogy hol helyezkednek el a grafikon egyes pontjai - pontosabban egyes betűi - a tengelyek mentén. Ezek után nyissuk ki a kódolt ajtót, menjünk még tovább a Bypass kártyánk segítségével, s a diszkünket a biztonsági rendszer számítógépén használva állítsuk be a 86. szint kódját úgy, amint korábban láttuk - tehát a kód egyes számjegyei, illetve betűi a grafikon szerint helyezkedjenek el.

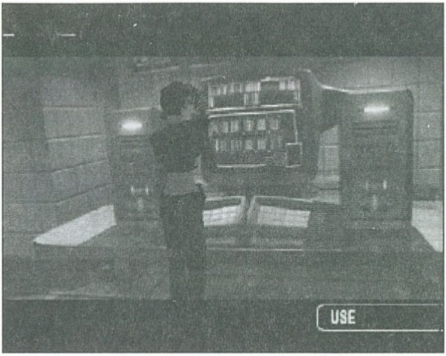
Immár Hana folytathatja az útját a 86.-on, habár történik egy kis malőr: amint kimászik a szellőző csatornából, épp egy mozgásérzékelő szenzor elé huppan. A szenzor által leadott parancsokat pedig úgy tűnik, Rain már nem tudja már felülbírálni. Nagyon gyorsan cselekedni kell, különben a terem mérges gázzal lesz elárasztva. A szoba ajtaja mellett egy panelt fedezhetünk fel, ám arra már nincs idő, hogy a kóddal próbálkozzunk. Ezt Hana is belátja, úgyhogy a vizsgálódás után előrántja a fegyverét - természetesen tüzeljünk... Lám Hana "műszaki érzéke" is megfelel néha: a szoba - és a riasztórendszer - áramellátásának annyi. Jin eligazítása szerint négy komponensből lehet összerakni az általunk keresett DNS-láncot, aminek a mintáit valahol lefagyasztva tárolják. Ezt kell tehát most megkeresnünk. Mielőtt azonban munkához látnánk, vegyük fel az asztalról a permetezőflakont. Ahogy kilépünk a szobából, rúgjuk le az őrszemet, és vegyük el a kulcskártyáját. Utána a szemben lévő ajtón



nyissunk be, majd az újabb őrszem likvidálása után továbbra is egyenesen haladva keressük fel a biztosítékszekrényt - az ajtó az imént megszerzett kártyával nyílik. A panel "szerelgetésének" köszönhetően csupán egy ép biztosíték maradt, amit most helyezzünk a legfelső foglalatba. Menjünk vissza a kettőt, forduljunk el jobbra (az ajtón megint csak a biztonsági kulcskártyát használjuk), majd a folyosóra betörő "Macskaszem" robotokkal végezzünk azonnal. Ellenük is hatásos a sokkoló, csak arra vigyázzunk, hogy amikor felrobbannak, ne legyünk a közelükben. A következő teremben szabaduljunk meg az újabb robotőrszemektől, vegyük magunkhoz az EMP fegyvert és a muníciót, majd a biztonsági kártyával nyomban továbbmehetünk az egymás mellett lévő ajtók közül a jobb oldalin. (Ha szükségét érezzük lángszóró és rakétavető beszerzésének, a másik ajtón is benyithatunk - "kulcsként" ebben az esetben robbanóanyagot használjunk.) Újabb két robotot kell hazavágnunk, amelyek egy génleolvasó gépet őriznek. Utóbbiba helyezzük bele a doki hajszálát, így egy ID-kártyát készítünk magunknak. Igyekezzünk vissza a biztosítékszekrény felé, ahol - erre már nyilván felfigyeltünk - két másik irányba is van elágazás. Miután visszahelyeztük a biztosítékot a legalsó foglalatba, nyissunk be a biztonsági kártyával balra, a piros folyosóra, s annak végén - az őrök likvidálása után - használjuk az imént készített genetikus ID-kártyát. A következő folyosót láthatatlan és halálos lézersugarak védik, ezért óvatosan lépjünk közelebb a falból kiálló első csonkhoz, s fújjunk oda egy kis vízpermetet. Ezzel a trükkel láthatóvá válnak a lézerek, amelyek időnként kikapcsolnak, így egy kis ügyességgel átosonhatunk közöttük. A folyosó végi ajtó azonban zárva van, ráadásul egy rakás őr van mögötte, így ismét Rainnek kell egy kicsit törnie magát. Na nem sokat: egyszerűen csak menjünk vissza egy szobát, ahol megtaláljuk a robotmacskaszemek terminálját, s így azokat a toronyház saját személyzetére uszíthatjuk.



Miután így megritkítottuk a szoba őrzőit, Hanának már nincs is a szobában mit tennie. Csak át kell haladnunk rögtön a következő ajtóhoz - hacsak nem akarunk állást menteni. A kis csempézett helyiségben megtaláljuk a keresett kémcsöveket: vegyük elő a nálunk lévő E.L.P.-t, s úgy nyissuk ki a hűtőt. A kémcsövek tartalmát szűrjük át a helyiségben lévő géppel - ha nem felejtettük el átrakni a biztosítékot, a gép még működni is fog. Az oldatokat ezt követően abba a laborba kell elvinnünk, ahol kimásztunk a szellőzőből, de előtte megint át kell pakolni azt az egy szál biztosítékot - ezúttal középre. Erre a gép miatt van szükség, ami a mintákból végül kivonja a számunkra fontos információkat, s kiírja őket egy-egy kártyára. Ezeket a kártyákat a színeik alapján tudjuk megkülönböztetni, s mindegyik tartalmát másik-másik számítógépbe kell betáplálnunk, amelyek képernyőin a megfelelő színt látjuk. Ezzel a procedúrával minden egyes számítógépnél végül egy CD-t nyerünk. A piros képernyős számítógépet mindjárt ugyanott találjuk, ahol a mintákat megvizsgáltuk. A zöldet ott, ahol a doki hajából a kártyát készítettük. A sárgát ott, ahol eddig még nem volt dolgunk: vagyis biztosítékos fülke előtt jobbra nyíló szobában (szintén a bizton-

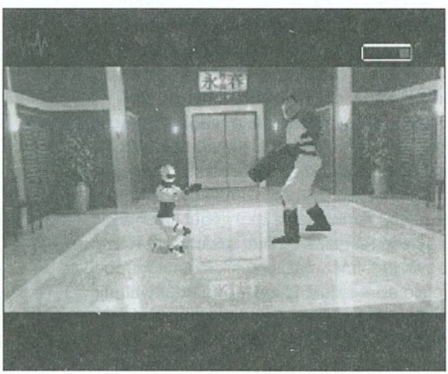


sági kártya nyitja). Végül a kéket pedig abban a szobában, ahonnan Rain irtotta ki az őröket. (Közben vigyázzunk, mert a bejárt helyeken újabb őrszemek bukkanhatnak fel.) A négy CD-t a központi számítógépen kell használnunk, ami a hűtőkamrából nyíló számítógépteremben található - pontosabban a DNS-kód-diszkünket kell rajta használnunk, amire aztán felmásolhatjuk a cuccot.

A DNS-láncolat összerakása egy újabb logikai feladvány. A színes diszkekről bemásolt DNS-mintákkal ki kell pótolnunk a kissé lyukacsos, teljes DNS-láncot. A lényeg az, hogy a piros elemek csakis sárgákkal, a kékek pedig csakis zöldekkel kapcsolódhatnak össze - közben nem szabad megfeledkeznünk róla, hogy az egyes darabokat megtükrözhetjük!

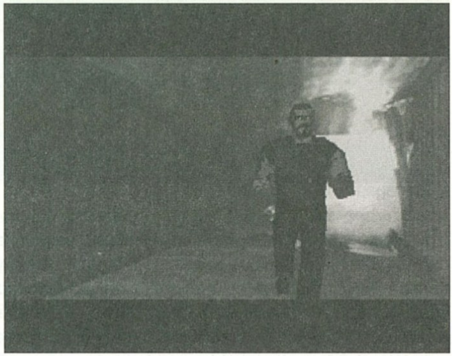
Miután megvan a "szajré", távoznunk kéne, csakhogy a BioFem Supervisor, az őrszemek főnöke még marasztalna minket. Hana csak "mátrixos" képességeit bevetve tud megmenekülni előle, ráadásul csak ideiglenesen. Valami elterelő hadműveletre lenne szükség. Rain inkognitója még mindig él, ezért vele kell sürgősen cselekednünk. Irány a veszélyes laborszakasz, de ott most ne az öltözőbe nyissunk be, hanem nyomjuk meg a falon a piros gombot. Így bejutunk a laborba, ahol a biológiai fegyvereket fejlesztik, mi több: amikor odamegyünk a zöld szkafanderes laboránshoz, ránk bíznak egy roppant veszélyes anyagot. Azzal elirányítanak minket egy tárolóhelyiségbe, ahol azonban ahelyett, hogy biztonságba helyeznénk a cuccot, inkább robbantsuk fel a szigetelt tárolókamrát. Bár a kamra üres, ezt a biztonsági rendszer nem tudja, úgyhogy azonnal elrendeli a vegyvédelmi riadót - az egész házat evakuálják... Ennél jobban aligha lehetne elterelni az őrök figyelmét, leszámítva persze a laborban dolgozókat, akik nyomban Rainre támadnak. Küzdjük át magunkat rajtuk, majd a folyosón fussunk, ahogy tudunk, mert különben bezáródik előttünk a zsilipkapu.

Bármilyen gyorsak is vagyunk, még egy csatát meg kell vívnunk: a liftnél a BioFem főnökkel kerülünk szembe. Bukfencezzünk el a rakétái elől oldalra, és folyamatosan lőjük - enynyi mindössze a javasolt taktika. Ha megvagyunk, a két barátnő távozik, azaz a küldetést teljesítették. Bár mint az átvezető videóból megtudhatjuk, az áru átadásával még lesznek némi gondjaink. Jin arról értesíti Hanát, hogy a megbízók az elhagyatott szellemváros, Xi'an romjai között szeretnék átvenni a dolgot. Mint-

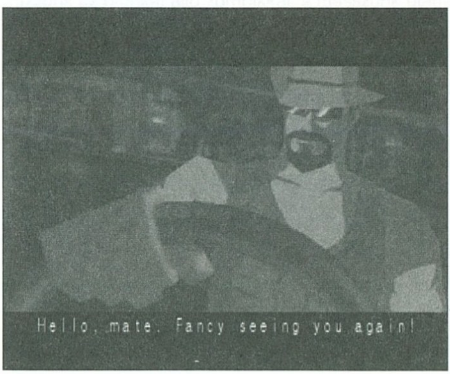


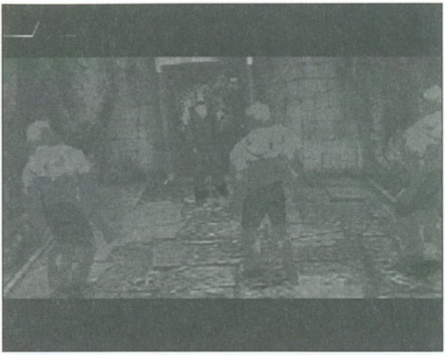
hogy ez cseppet sem tetszik hősnőnknek, határozottan megtiltja Rainnek, hogy oda is elkísérje őt. Arról egyébként nem is akar tudni, hogy mi az, amit elloptak - ha a Retro Helix az, úgyse érnek vele semmit egy genetikai jelölő nélkül.

Xi'an



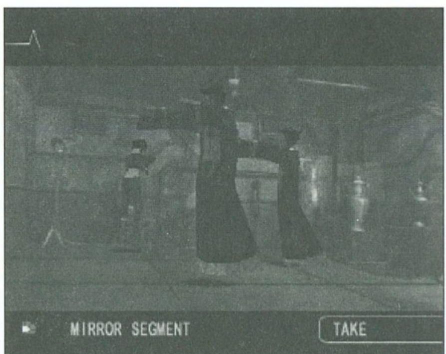
A jelölőberendezés ellopására mást béreltek fel a titokzatos megbízók: a következő képsorokon Deke-kel, na meg a munkamódszerével ismerkedhet meg a játékos. A vérszomjas ausztrál kissé kövérebb, mint az öregebb énje az első részben - nem látszik meg rajta, hogy halálos betegség gyötri. Akkor kapjuk meg az irányítását, amikor épp megszerezte a műszert egy ócska "teknő" kapitányától - mindössze fel kell vennünk a cuccot, és távoznunk a kabinból. Amikor Deke a hajót felrobbantja, rohanjunk a detonáció elől.
Nagyon úgy tűnik, hogy szerencsétlen Deke-et palira vették, mert a kínai fickó, aki a megbízást közvetítette neki, az áru átadásánál valamit belekever a teájába. Ami mellesleg még érdekesebb: a háttérből előlépő megbízó kiköpött mása Rainnek...
Deke a beígért pénz és gyógyszer nélkül, egy kísérteties utcán eszmél, s mindenünnen otromba zombik támadnak rá. Még szerencse, hogy a jó kis mordályaitól nem fosztották meg: a sörétes pisztolyaival nagy élvezettel irthatjuk az ellent. A zombik első rohama után az egyik egy slusszkulcsot ejt el: ezt ne felejtsük el felvenni - persze a többi hulla után maradó lőszert is mindig gyűjtsük be. A piros ajtón keresztül menjünk át a másik utcaszakaszhoz, ahol a hatalmas buldózer parkol, majd ott nyissunk be a kék ajtón a szerelőműhelybe. Bent az asztalon egy kanna benzint találunk, amivel töltsük fel a buldózert, majd másszunk fel a gépre, és nyissuk ki a kabint a slusszkulccsal. Valamennyire azért mégis csak jó napja van Deke-nek, ugyanis amint beindítja a motort, a simlis kínai jelenik meg a gép előtt, aki természetesen nem ússza meg ezt a találkozást... Csak hát sajnos hősünk nem messze jut a géppel, ugyanis a buldózer egy mély szakadékba zuhan le -





Deke-nek csak épphogy sikerül kiugrania. Irthatjuk a zombikat tovább. A sötét beugróból - ha kell - felvehetünk egy gránátvetőt. A következő épületbe benyitva az egyik rusnyaságtól egy liftkulcsot vehetünk el, valamint egy rakétavetővel bővíthetjük az arzenálunkat. Utána a piros ajtót egyszerűen a zár szétlövésével nyithatjuk ki, majd még egy ajtót szétlőhetünk, mígnem a következő savepointhoz eljutunk. Ugyanott találjuk a liftet is, amihez az imént felvett kulcs való. A lift az összetört buldózerhez visz le minket, s a szakadék alján három ajtóra bukkanunk. Először csak a két oldalsó van nyitva: mögöttük sárkányos festményeket, s egy-egy antik kurblit, no meg néhány zombit találunk. A piros kurblit a piros sárkánynál, az aranyat pedig az arany sárkánynál használjuk, s ezzel megnyitjuk a középső ajtót az összefonódó sárkányokkal. A soron következő save-point után egy olyan terembe érkezünk, ahol egy csomó túlvilági alak próbál felöklelni minket, a visszautat pedig lezárják. Ezekkel a csuhásokkal ne álljunk neki harcolni, helyette inkább meneküljünk a srégen átellenes ajtóhoz. Igaz, Deke-nek az sem hoz szerencsét: mögötte a sötétben újabb csuhások várakoznak, akik úgy tűnik, túlerőben vannak...

Ekkor kapcsolódik be a történetbe Glas, akit valamilyen hasonló ügyben szintén Xi'anba hivattak. Miközben az exkatona néhány mozgásérzékelő aknát helyez el a megbeszélt találkahely környékén (mintegy biztosítékként), egy sérült nőnek segít (a játékos számára már ismerős lehet a partiról), akitől cserébe egy különös amulettet kap - majd a nő mintha köddé válna. Időközben megérkezik Hana is, s a továbbiakban megint őt kell irányítanunk. Minthogy majdnem ugyanoda érkezik, mint ahol legutóbb Deke-et láthattuk, menjünk vele Deke után. Azaz csak mennénk, hiszen a csuhások ugyebár lezárták az ajtót. Induljunk el tehát arra, amerről Deke-kel korábban jöttünk. Menjünk fel a lifttel, majd fent vegyük el a ránk támadó zombitól az archeológuskulcsot. Ahogy kilépünk az utcára, közvetlenül Hanának jobbra van az ajtó, amit a kulcs nyit. A szobában két csuhást találunk, akik elől meneküljünk, de csak az után távozzunk a szobából, hogy felvettük a tükördarabot - ja és a rakétavetőt is kár lenne otthagyni. Most, hogy immár teljes a titokzatos tükrünk, azzal megnyithatjuk a lenti, zárt ajtót. A csuhások után ezúttal szerencsére szabad az út, csak

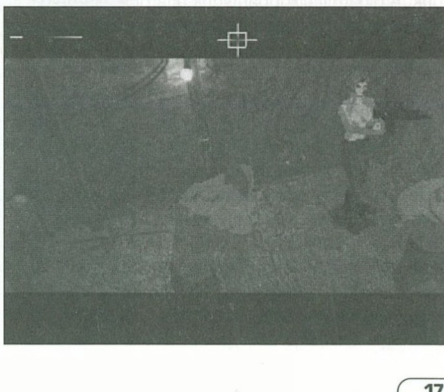




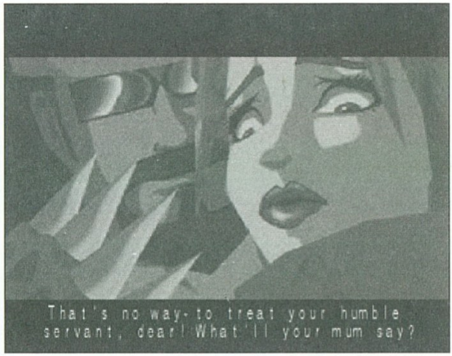
néhány zombi zaklat minket. Miután néhány fapallón keresztülhaladtunk, Hana és Deke összetalálkozik, épp amikor egy zombihorda ront rá hősnőnkre. Deke megpróbálja megvédeni Hanát és félrelöki a támadók elől - ismét őt kell tehát irányítanunk. A hirtelen szereplőváltásban az a legnagyobb szemétség, hogy Deke a hülye ultrahangos fegyverével a kezében kerül elő, ami a zombik ellen nem éppen a legalkalmasabb! Azonnal kezdjük el "izzítani", mert csakis maximális rezgésszámon okoz sérülést. Ráadásul egy löket nem is elég a tömegnek, úgyhogy amíg újra felpörgetjük, lehetőleg meneküljünk körbe-körbe a zombik csapkodása elől. (De az is egy megoldás, ha kimenekülünk, s egy jobb fegyverrel térünk vissza.)

Ha megvagyunk a mészárlással, eredjünk Hana nyomába. A következő folyosó végén rá is akadunk, s Deke éppen arról kezdi el faggatni, hogy mit mit csinál egy cicababa egy ilyen mocskos helyen, amikor megjelenik Glas is. Úgy tűnik, mindnyájukat ugyanazok bérelték fel: Hanánál van a DNS-lánc, Deke-nél meg az ahhoz szükséges genetikus jelölő. Azt mondjuk még nem tudják, hogy Glas fertőzött vérmintája minek kell a megbízóknak, de egyelőre nem is fogják megtudni: ugyanis működésbe lépnek a Glas által hátrahagyott aknák, s a zűrzavart kihasználva Deke meglóg a jelölővel, és a DNS-mintával együtt. Hana a nyomába ered, nekünk pedig Glasszal vissza kell vernünk a támadó zombik hordáit. Az utcán parkol Glas lépegetője, úgyhogy ez kezdetben nem okoz különösebb problémát. A zombik letarolása után lőjük szét a falat, s a lyukon keresztül haladjunk tovább. Ezután ismételjük meg ezt a falomlasztós procedúrát kétszer, minekután hirtelen kicsúszik a talaj a gépezet lábai alól...

Újra Hana szerepét kapjuk meg, amint egy létrához érve sikerül őt leráznia Deke-nek. Végezzünk az utunkat álló zombikkal, s másszunk utána (a hosszabb létrán). Úgy alakul, hogy Hana csapdába esik: Deke már éppen elkapná hátulról, amikor lövések dördülnek - Hana hiába tiltotta el az úttól, Rain mégis csak utánajött, s most épp jókor érkezett. Hanának így sikerül visszaszereznie a cuccokat, csakhogy a zombik nem nyugszanak...



Rain távol menekül a helyszíntől, s most az ő szerepébe kell egy ideig beleélnünk magunkat. A fapallós helyszínről indulva járjuk vele végig ugyanazt az utat, amit korábban Hanával és Deke-kel is, te-



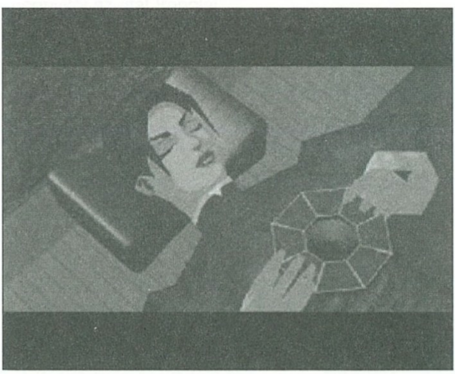
hát keresztül a pallókon, át a kis szűk kamrán, ami után jobbra fordulva, illetve a létráknál felkaptatva végül ugyanoda lyukadunk ki, ahol legutóbb Hanát hagytuk. Bár előtte talán nem árt benézni a lejtős folyosó végén abba a szobába is, ahol Hana, Deke és Glas a kis megbeszélést tartották, mivel egy rakétavetőt kobozhatunk el néhány zombitól.
Amikor a kis kerülőt megtéve megint ott vagyunk Deke testénél, a nyavalyás fickó újból erőre kap. Ezúttal Hanának kéne Raint megmentenie, de ez nem egészen sikerül. Deke elkapja Raint, aki mellesleg eközben valami Sötét Anti-lényről próbálja tájékoztatni Hanát, de Deke befogja a száját, s kéri vissza a DNS-láncot meg a jelölőt. Ez a Deke mintha már nem ugyanaz a Deke lenne, mint akit az előző részben megismertünk: túlél ugyebár még egy pisztolylövést is, s mindezek után magával rántja a mélybe Raint, s azt ígéri, még viszszakaphatja őt Hana, ha megszerzi neki a Glasnál lévő vérmintát...
Még szerencse, hogy Glas ép bőrrel megúszta a legutóbbi kis balesetét: a lépegetőjével szinte ugyanoda esett, mint ahol Deke buldózere is landolt. Sajnos egyelőre nem tudunk vele Hanához csatlakozni, mert kőomlás temette be az utat. Menjünk fel a lifttel, mire fenn a szakadék szélénél egy fura öregemberrel találkozunk, aki a szamarát hiányolja. Elkezd mindenfélét hadoválni a városról, meg a 2028-as földrengésről, jóllehet Glas mindössze azt szeretné megtudni, hogyan lehet a városból kijutni. Hogy végre befogja a száját, Glas megígéri, hogy megkeresi a szamarát, mire az öreg ad neki útravalóul egy barackot, meg egy kulcsot - s azzal kámforrá válik. Glast szemlátomást kezdik idegesíteni ezek a fura esetek. Menjünk vissza a sötét sikátorhoz, ahol immár csak egy ajtó van, amit nem nyitottunk ki: a kulcs természetesen ahhoz való. Bent néhány zombi társaságában egy köteg dinamitra lelünk - mellesleg a zombiktól egy rakétavetőt és hozzá muníciót zsákmányolhatunk. A dinamittal robbantsunk átjárót a lépegető romjai mellett, s Glasszal is járjuk végig a már jól ismert útvonalat egészen a létrákig. Közben a zombik újult erővel támadnak: a létráknál különlegesen sokat kell kinyírnunk, de akkor már Hana is besegít.

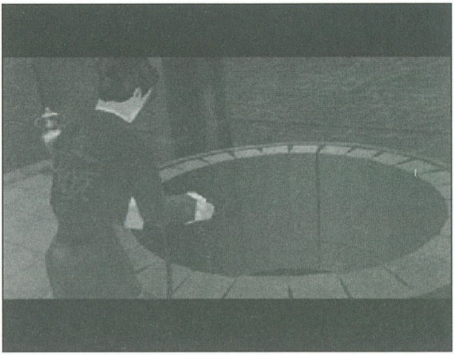
A síremlék

Glas nagy nehezen beleegyezik, hogy átadja a vérmintát, így tehát Hanával elindulhatunk a Deke által megadott találkahely felkeresésére. A császári sír alá kéne bejutnunk, ami nem lesz könnyű. A síremléken belül rögtön két ajtó is feltűnhet a számunkra, amelyeken különböző ábrák láthatók, s ugyanilyen ábrákat figyelhetünk meg a továbbvezető folyosó falán is. Ezeket eleinte még hanyagoljuk, s menjünk hátrébb a kör alakú terembe, majd másszunk le a sírboltokhoz. Lent bóklászva egy szellem jelenik meg, aki nem sok jóval kecsegteti hősnőnket a jövőjét illetően, de látván, hogy Hana kitart a barátnője mellett, átad neki egy hajtűt, egy aranypénzt, és két érmét, amelyeken a Hold és a Nap látható. Ezzel a

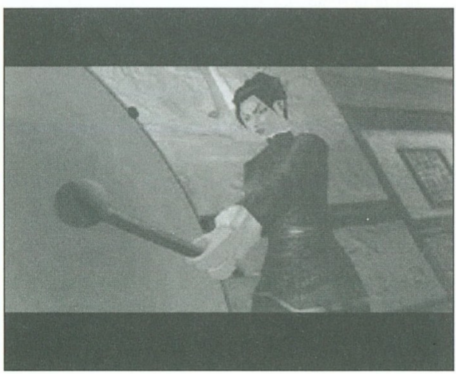


két érmével menjünk a folyosón lévő ábrákhoz, amelyek közül az érmék segítségével aktiváljuk a Holdat és a Napot. Ugyanebben a sorrendben nyomjuk meg alattuk a gombokat, majd utánuk a legalsó gombot: ezzel nyílik a bejáratnál az ajtó, ami a lenyomott ábrákkal van díszítve - bár ha nem sietünk, újra le is záródik. Egy szűk szobába jutunk, ahol egy terrakotta katona éled fel, de minthogy elég szívós és elég lassú, nem feltétlenül kell szétlőnünk - megfelelő gyorsasággal harc nélkül csórhatjuk el a kulcsot, amit őriz. A kulcs a körteremben nyitja az ajtót. Egy újabb ábrás ajtóhoz visz az utunk, de mielőtt egyáltalán a közelébe férkőznénk, megjelenik ismét a szellem, s a büszkeségről mond egy rébuszt, majd egy másik világba repíti Hanát. Úgy tűnik, valamiféle próbatételhez kerültünk: egy csinos kis kínai fogadó udvarán találjuk magunkat. Lépjünk oda a fogadóshoz, és az aranypénzünkért fejébe kérjünk egy szobát. Sajnos csak egyetlen szoba van, aminek elég rossz a híre: valaha egy fiatal diák - miután megbukott a vizsgáin - az ágy fölé akasztotta magát. Hana ennek ellenére kiveszi a szobát, s az aranyból visszajáró lepkés érmével együtt elveszi a kulcsot. Utóbbival természetesen nyissunk be a szobába. Ha csak simán nyugovóra térünk, a fiatalember szelleme megjelenik Hana álmában, és bizony nem lesz hősnőnkre jó hatással. (Ez esetben beszélnünk kell újra a fogadóssal, s csak utána próbálhatunk meg újra lefeküdni.) Hogy szembesüljön a diák az ostoba önérzetével, az kell, hogy lássa önmagát lógni: azaz a tükröt elővéve feküdjünk le... Ezután visszatérünk a síremlékbe, de vigyázzunk, mert időközben újabb terrakotta katonák élednek fel. A következő feladat: feltárni a másik ajtót a bejáratnál, tehát nyomjuk le a lepkét és a holdat, majd úgy az alsó kapcsolót. Az ajtó mögötti szablyásokkal nem feltétlenül kell foglalkoznunk: csak egy átvezető helyszín, amely után egy keskeny pallókból álló állványzathoz érkezünk. A kis oldalsó elágazáson állást menthetünk, majd kezdjük el átvizsgálni a pallóról megközelíthető szobákat. Az első útba eső ajtó mögött mindenképp kifizetődő a menekülős taktika, amellyel egy újabb kulcsot vehetünk magunkhoz. Ez az ún. Dig Key a szomszédos szobát nyitja, ahol megint van két terrakotta harcos, akiknek az orra elől ezúttal néhány deszkát vihetünk el. Ezekkel a deszkákkal irány a harmadik ajtó, s egészítsük ki velük a pallót, hogy egyáltalán meg tudjuk közelíteni a bejáratot. Ismét találkozunk



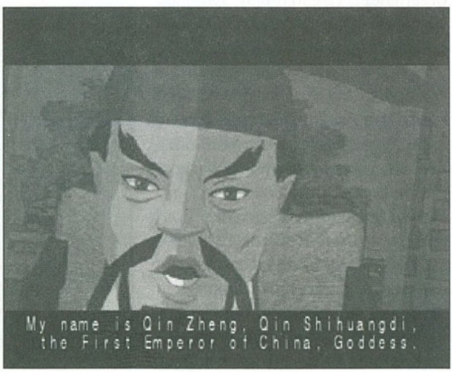


a szellemmel, aki megint egy rébusszal kedveskedik nekünk - ezúttal a nyugati sárkányról, illetve a keleti főnixről, amely mitikus lények a nappal és az éjszaka váltakozásának szimbólumai. Megint egy próbatétel vár ránk, amihez most egy kínai házikó elé teleportálódik hősnőnk. Beszélve az udvaron álldogáló háziakkal, kiderül, hogy a lányukért aggódnak, akit már hat hónapja nem láttak. Látták viszont egy éjszaka a piros cipőit, amint önmagukban jártak, s ezért a legrosszabbra gondolnak. Ideje, hogy választ keressünk a rébuszra: nyissunk be a szülőktől kapott kulccsal a házba, és zárjuk le a keleti redőnyt, a nyugatit pedig nyissuk fel. Ezzel azt érjük el, hogy hirtelen kint éjszaka lesz, s kilépve a házból mi is tanúi lehetünk a piros cipős szellem megjelenésének. Kövessük őt, egészen a kútig. Az eset ezután nyilvánvalónak tűnik: húzzuk fel a kútból a lány maradványait. Teremtsünk ismét világosságot, azaz játszadozzunk megint a redőnyökkel, majd szembesítsük a szülőket az igazsággal - adjuk nekik oda a csontokat. Bár szomorú a hír, a detektívmunkát egy érmével jutalmazzák, és ezzel ismét visszakerülünk a síremlék belsejébe. A falon lévő ábrák segítségével most már ki tudjuk nyitni a körterem utáni ajtót, csak le kell ütnünk a lepkét, a virágot, és a holdat. Az ajtó mögött egy kis kellemetlenség vár ránk: egy szamuráj, egy csontváz, és egy szörny festménye fordul ki felváltva a falból, s ezek életre is kelnek, majd rakétákat küldenek felénk. Azonban nem kell megijedni: csak jól időzítve félre kell bukfencezni. A szamuráj balra tüzel, míg a csontváz jobbra, a szörny pedig középre, tehát abszolúte kiszámítható a dolog. A lényeg az, hogy csak a szörny sebezhető, tehát csak azt lőjük. Ha végül sikerül átégetnünk a bűvös válaszfalat, megint a szellemmel futunk össze, aki egy mesét ad elő a szeretetről, a gyűlöletről és az igazságról. Persze a mese meg is elevenedik: egy bíróság udvarán találjuk Hanát. Menjünk el balra, és vegyük fel az agyagedényt, aminek eredményeként egy újabb szellemmel ismerkedhetünk meg: a helybéli fazekas feleségével, akit megölt a férje, s a hamvait az agyagedénybe gyúrta. A szellem fel akarja fedni a bíróság előtt a titkát, ezért menjünk oda a jókora dobhoz, s lendítsük meg a dobütőt: ezzel összehívunk egy ülést. Valami azonban nincs rendben: Wong Ling szelleme nem akar megjelenni, s szélhámosnak nézik Hanát. Amikor távozni akarunk a bíróságról, Wong Ling ismét meg-

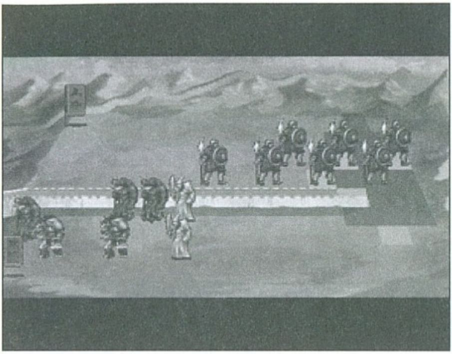




jelenik, s elmondja, mi volt a baj: az őrszobrok nem engedik oda a szellemét a megszentelt helyhez. Még szerencse, hogy Hana kapott Glastól egy adag kötszert: most azzal beköthetjük a szobrok szemét. Ezek után már nem lesz akadálya, hogy a szellem tanúskodjon: vigyük az edényt a bíró elé. A tárgyalás után megkapjuk az utolsó érmét, ami a síremlékhez tartozik, s visszakerülve a másik valóságba leüthetjük valamennyi gombot a falon. Ha mind az öt ábra aktív, az alsó gomb lenyomása után leereszkedik az előtérben látható kocka, s a helyén lemászhatunk a császári sírba. Lent - ahogy meg volt beszélve - ott várakozik Deke és Rain. Hősnőnknek sikerül a gazfickót egy meglepetésszerű támadással elintéznie, de ez a valaki (vagy valami?) úgy tűnik, nem is Deke...
Az alakváltó szörnyeteggel elég könnyű elbánni, a pattogó "labdái" elég lassúak ahhoz, hogy kikerüljük őket. Fölöslegesen ne lövöldözzünk rá: csak akkor tudjuk becélozni, amikor Deke alakját veszi fel. A szörny a végén elég gyors bomlásnak indul, s mindössze egy szent pecsét marad utána.
Közben Rain úgy tűnik, sikeresen kiért a síremlékből, s megismerkedik Glasszal, akit beküld segíteni Hanának. Glas szerencsétlenségére azonban ez igazából nem is Rain: a démoni nőszemély lelöki szerencsétlen hősünket egy szakadékba. A szakadék alján egy kaput találunk, s gyönyörű termeken mehetünk keresztül. Bár gyönyörködni nincs időnk, hiszen terrakotta katonák támadnak ránk. Ha elég fürgék vagyunk, úgy rohanhatunk végig, hogy nem kell harcolnunk velük. A katonák egyre többen lesznek, s végül megérkezünk ahhoz, akit úgy védenek: az első kínai császárhoz. A császár elég mostohán bánik a hívatlan vendéggel, de miután Hana közbelép a mennyekből származó pecséttel, hajlandó megnyitni az utat Penglai Shanhoz, a földöntúli szigethez, ahol Rain született. Ehhez egy nagy vízen kell hőseinknek átkelniük, amely utazás azonban csak akkor lehetséges közönséges halandók számára, ha kiállnak különféle próbákat. Hana elfogadja számukra a kihívást, s szerencsétlen Glas már hiába vitatja a "királyi többes" használatát, nyomban ott találja magát az első próba színhelyén.



Lépjünk be a bal oldali festménybe, és játsszunk a szakállas fickóval társasjátékot. A táblás játék

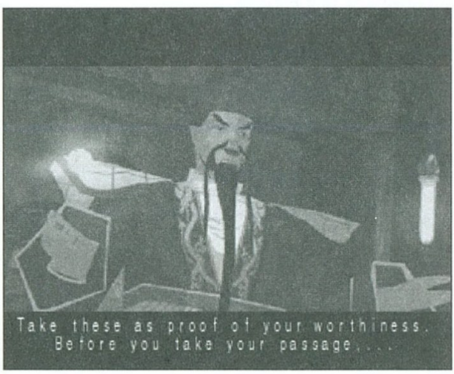


szabályai igen egyszerűek: mindkét fél játékkatonáinak meghatározott mozgáspontja és életereje van, attól függően, hogy milyen fegyverzetű katonáról van szó. Amikor ketten egy mezőre állnak, az erősebbik marad életben. A csatákat az nyeri meg, akinek sikerül elérnie a másik zászlajához. Négy partit kell megnyernünk, minek a végén egy medalion a jutalmunk, valamint egy homályos mese valakiről, aki halhatatlan akart lenni. Utána visszakerülünk a festményekhez, amelyek közül most a jobb oldalin keresztül mehetünk tovább. Bizarr helyre érkezünk: először kicsapódó gőzök között kell átvergődnünk, majd egy alakváltó szörnyeteg vesz minket üldözőbe egy olyan úton, ami a semmi fölött lebeg. Mindössze gyorsaság kérdése az egész: ha nem maradunk le, a szörny végül leomlik az úttal együtt. Utána a labirintusszerű elágazásnál középtájon menjünk, s a jobb oldali utat válasszuk: így még időben elmenekülhetünk a leomló platformokról. A felcsapódó tüzeknél megint csak az időzítés fontos, s utána már csak egy újabb üldözéses jelenetet kell átélnünk, s megjelenik az örvény, amin keresztül továbbrepülhetünk.

Hana hasonló festmények között találja magát, mint Glas. A bal oldali nála is egy táblás játékhoz vezet, ám nem stratégiaihoz, hanem logikaihoz. Annyi a feladat, hogy a színes téglákat lepakoljuk alulra, a megfelelő színű mezőkre. Attól válik bonyolulttá az egész, hogy a téglákat csak ütközéstől ütközésig lehet lökdösni.

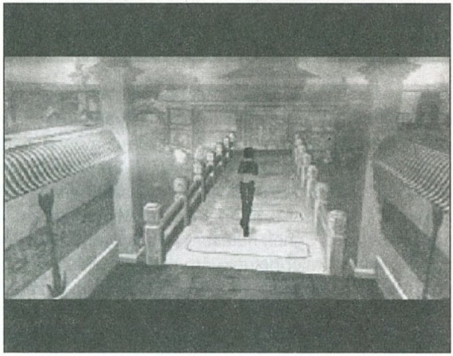
A sikeres megoldás után a másik festményen keresztül Hanával is ugyanoda jutunk, ahol nemrég Glasszal rohangáltunk: át kell vágnunk a kicsapódó gőzökön, s menekülhetünk a szörny elől. Az elágazásnál ugyanúgy középtájon menjünk, mint Glasszal, de most a tűz mellett kénytelenek leszünk balra fordulni. Ezt leszámítva ugyanúgy juthatunk el végül az örvényhez.

Mindezek után visszakerülünk a császárhoz, akitől kapunk egy üvegcse higanyt, valamint egy gyöngyöt, ráadásul még Deke társaságát is élvezhetjük újra. A halottaiból feltámadó Deke nem emlékszik semmire: elmondása szerint az az utolsó emlékképe, hogy kiugrott a buldózerből, miután a kínait eltaposta. Hana és Glas követelik, hogy mondja el, mit keres tulajdonképpen a helyszínen, s kérésükre így elmeséli a történetét. Elmondja, hogy már nyolc éve EINDS-beteg, noha a betegséggel



maximum négy évig lehet együtt élni. A kínai szállította neki rendszeresen az ideiglenes hatást biztosító gyógyszert: a titokzatos megbízóknak tehát megvan a receptjük a halálos kór ellen, de azt nem igazán akarják az emberiség szolgálatába állítani. Kérdés, hogy akkor mit is akarnak tulajdonképpen.
Hőseink hárman együtt kelnek át a Halhatatlanok sziklájához, a Penglai Shanhoz utánajárni a dolgoknak. A különös hajó beindítása nem mindennapi procedúra: először helyezzük a császári pecsétet a trónus támlájába, majd a hajó elején öntsük a vízbe a császártól kapott higanyt.

Penglai Shan



A szigeten hatalmas ködbe keverednek hőseink, s pillanatokon belül szem elől vesztik egymást. Miközben Deke véletlenül ráakad Rainre (pontosabban amaz akad őrá), Hana egy gyönyörű kertbe téved. A kert öt különböző stílusú részre oszlik (az elemek szerint), melyek közül kezdetben négyhez van hozzáférésünk, s mindegyik részről egy-egy hídkődarabot gyűjthetünk be. Ha megvan mind, fáradjunk vissza a középső folyosóra, s a víz mellett rakjuk össze őket. Ezzel egy híd alakul ki, a középső rész felé, ahol egy kedves öregasszonnyal beszélgethetünk el. A játék első részéből már ismerős lehet, nyilván ezért is köszönti úgy Hanát, hogy "ismét találkoznak - első alkalommal". Merthogy történetesen Hana önmaga az, s önmagát figyelmezteti, amikor azt mondja, hogy jól fontolja meg a döntéseit. Közben kapunk egy tigris-, és egy sárkányplakettet, valamint egy utalás hangzik el, hogy az elkövetkezendő kihívásokhoz a kulcs az öt elem: a föld, a víz, az arany, a tűz, és a fa. Mellesleg miután Hana távozott, egy másik régi ismerős is feltűnik a kertben: Yim Lau Wong, aki néhány papírszörnyeteget vet a tűzre. Az első rész ismerői már tudhatják, mit jelent ez: az elégett papírfigurák valódivá válnak, úgyhogy a kertben többé nem lesz nyugtunk.

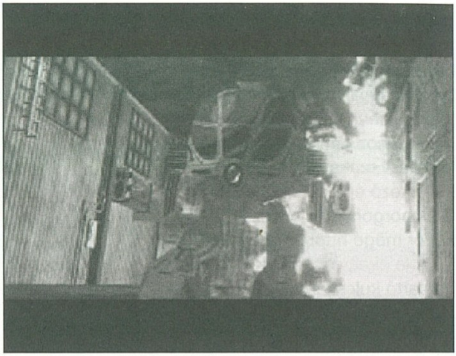


Visszatérve a folyosóra a bejáratnál egy kertészbe ütközünk, aki eligazít minket a kertben, s ad egy



ásót ha netán kedvet kapnánk a kertészkedéshez, valamint egy legyezővel is ellátja Hanát. Amint az sejthető: a szörnyetegekkel ellepett kertben most kertészkednünk kell. A kertnek most már egyéb részeihez is van hozzáférésünk: csak rá kell állnunk a teleportkövekre, s ide-oda teleportálgathatunk. (A színük alapján társíthatjuk őket az egyes elemekhez.) Először is keressük fel a földet, amibe majd elültetjük a magvainkat. A legkopárabb helyszínen kell megtalálnunk egy nagyon pici, elkerített részt. Egyelőre még nem nő ott semmi, viszont az ásónkat használva egy sórögöt távolíthatunk el. A sót vigyük a tó mellé, ahol a kis famóló látható, s őröljük meg a darálóval. Ezután álljunk ki a mólóra, és szórjuk a darát a vízbe. Ezzel megöljük a tóban ólálkodó szörnyet, s a víz alól felhozhatjuk az első elültetendő magot: a vízkristályt. Ezután keressük fel a tűzhöz tartozó helyszínt a kis olvasztókemencével, s vegyük fel a kulacsot, amit a mólónál merjünk tele vízzel. A teli edénnyel irány az aranyhoz tartozó kertrész, s öntsük az ágyásra a vizet. Ennek hatására az aranytól csillogó négyzetek felett időnként megszilárdul a felszín és ráléphetünk. Ám csak a megfelelő sorrendben! (Bal alsó, jobb alsó, középső, jobb felső, középső, jobb felső, jobb alsó, középső, jobb felső, bal felső.) A bal felső részen végül egy piedesztálhoz juthatunk el, amelyről egy üres aranyserleget emelhetünk le - pontosabban csak félig-meddig üres, hiszen egy aranykristály pottyan belőle elő. Ezután már csak a tűzkristály megszerzése van hátra, amihez mindenekelőtt friss vízzel kell megtölteni a serleget. A sós vizet megszűrni nem tudjuk, viszont odébb terelhetjük a mólótól, ha taposunk néhányat a vízikeréken - természetesen utóbbi a víz kertjében található. Ezek után merjük teli mind a serleget, mind a kulacsot friss vízzel, s a tűz kertjében álljunk a felcsapódó tüzek elé, és igyunk a serlegből. Ennek hatására megmutatkozik, hogy az egyik tűz "hamis", s abba nyugodtan besétálhatunk, majd a közepéről felvehetjük a kristályt. Most már kertészkedhetnénk, csakhogy a só kiásásánál eltört az ásónk. Nosza olvasszuk meg a serleget az immár lobogó tűzű kemencénél, s forrasszuk össze az ásót. Az újjávarázsolt szerszámmal ássunk ki a kis "veteményesünkben" egy gödröt, és temessük bele a kristályokat. Miután mindhármat elültettük, öntsünk rájuk vizet, s lám a munkánk rögtön meghozza a gyümölcsét: egy gyémántfa sarjadzik ki, amelynek a termését nyomban le-

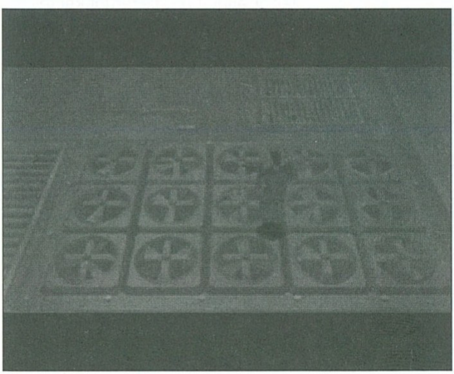


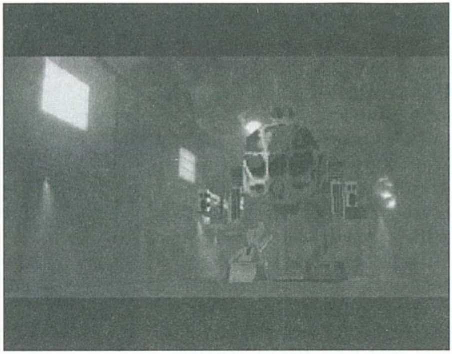


szüretelhetjük. Menjünk vissza a hídon keresztül a középső részhez, ugyanis a gyémánt nyitja a kaput, ami a fák kertjéből a sziget tornyához vezet...

Glas eközben egy régebbi kalandját kénytelen újra átélni a ködben. Az utolsó akciójánál találja magát, amikor még a kormánynál szolgált. Az embereivel elvesztette a kapcsolatot, így kénytelen egyedül behatolni az afgán katonai bázisra. A hangárból sajnos nem vihetjük el a lépegetőt, viszont az azt őrző egyik katonától egy kulcskártyát zsákmányolhatunk, s egy lángszórót is találhatunk a targoncánál. A Xantho-Jihad kommandósok ellen a shotgun javasolt, vagy netán a géppisztoly. Mielőtt kilépnénk a következő ajtón, vegyük elő az EMP fegyverünket, ugyanis az udvaron egy lépegető járőrözik. Kábítsuk el egy impulzussal, s gyorsan használjuk a kulcskártyát a szomszédos hangár ajtaján. Bent végezzünk az őrökkel, s nézzünk el a hátsó ajtóhoz, amit azonban egyelőre még nem tudunk kinyitni. Óvatosan, a fal mellett lépkedjünk visszafelé, mert a hátrahagyott lépegető egy idő után megunja a banánt, és betöri utánunk az ajtót. Csak egy esélyünk van: ha ekkor mihamarabb golyót eresztünk a fal mentén felhalmozott benzineshordókba.

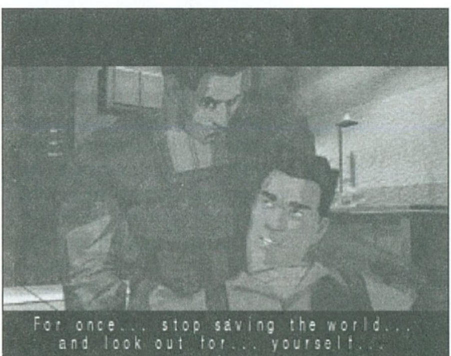
A tetőre felérve jobb, ha csöndben maradunk. Az árnyékban egy őrt vehetünk észre: várjuk meg, amíg az ellenkező irányba fordul, s üssük le az ólmosbotunkkal. Ugyanígy közelítsük meg a tető másik őrét is, és őt is vonjuk ki a forgalomból. Készítsük elő a géppisztolyunkat, majd a tető szélénél a megfelelő ponthoz állva lőjük ki a szomszédos épületre a horgonykötelünket. A túloldalt a géppisztollyal azonnal fogjunk neki az őrség megritkításának, mert a túlerő háromszoros. Ha még élünk, a füstölgő saroknál haladjunk tovább, s ugorjunk át a másik épülethez. Egy elég brutális szellőzésű raktárhoz érkeztünk. Nehogy megpróbáljunk rálépni a ventilátorokra - azonnal fasírozottat csinálnak belőlünk. Csak a középső propeller áll meg időnként, ezért nagyon óvatosan, a széleken egyensúlyozva előbb másszunk be oda, majd jól időzítve ereszkedjünk le. A raktárban pont az van, amire Glas vágyik: egy kis C-4 - no meg egy mentési pont. Az udvaron Glas egy gazdátlan lépegetőt fedez fel, amit nyomban a saját szolgálatába állít: egy másik lépegetőt, meg néhány katonát intézhetünk el vele. Utána viszont menekülni kell, mert egy bombázó





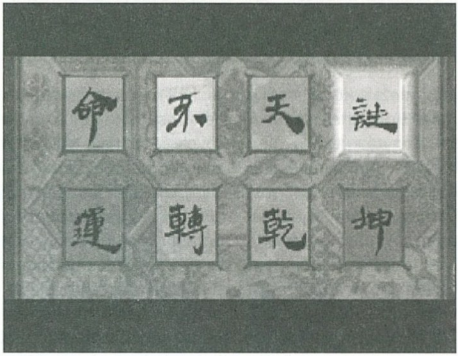
vadászgép vesz minket üldözőbe. A vadászgép rommá lövi a saját bázisát mire eltalálja a lépegetőt, de Glas így is túléli. Amint felért a tetőre, rohanjunk oda a légvédelmi ágyúhoz, amivel hősünk szemlátomást szakavatottan bánik... A következő épülethez átlendülve Glas horgonykötele elszakad, így két őr mögé huppan. Egyszerűen lőjük le őket, és vegyük fel a karbantartó kulcskártyát. A kulcs egy csapóajtót nyit. Lent megint csak vadásszuk le az őrt, és vegyük fel a pajszerét. Egy újabb csapóajtót nyithatunk fel, ami egy csatornába vezet le. A következő helyiségben üssük le az őrt, s ezzel tulajdonképpen visszajutottunk a kezdő helyiségbe, ahova azonban újabb őrök érkeztek. A hangárból betárazott géppisztollyal lépjünk ki, mert az udvaron két katona lep meg minket - mint ahogy a másik hangárban is már várnak ránk. A korábban zárva maradt ajtót most kinyithatjuk a karbantartó kulccsal, s miután még egy őrt lecsaptunk, megint "csövezhetünk" kicsit.

Glas elhelyezi a megfelelő helyre a C4-et, de úgy tűnik ezzel magának is csapdát állít: a robbanás kidönt egy elektromos vezetéket, ami áramot vezet az előtte álló útszakaszba. Csupán néhány láda és fadarab van az úton, amik nem vezetik az áramot: ezeket kell használnunk "szigetekként", s egyik ponttól a másikig rohanni, amikor épp nincs energiakisülés. Az áram szabályos periódusokban kapcsol be, tehát nem nehéz megfigyelni, mikor lehet rohangászni. A kidőlt oszlopot megkerülve ismét készítsük elő az EMP-t, mielőtt a kapukulcsot használva továbbhaladnánk. Semlegesítsük az újabb lépegetőt, a katonától szabaduljunk meg, és megint csak a kapukulccsal nyissuk meg a következő átjárót. Három kommandóstól kell azonnal megszabadulnunk, majd a rácsnál megint csak a kapukulcsot kell használnunk. Újabb három őr kinyírása után jutunk el végül a végcélunkhoz: a titkos labor ajtaját a pajszerünkkel feszítsük fel. A laborban Glas az egyik katonáját találja, szörnyű sebekkel a testén: valamiféle szerrel kísérleteztek rajta. Mellesleg úgy tűnik, csapda volt az egész akció. A titkos kísérletek leleplezése végett Glas magával viszi a katonája vérmintáját, hanem amint távoznánk, váratlanul egy újabb ismerős jelenik meg: Glas saját öccse, Drew. Drew azt állítja, hogy a szervezet küldte őt is, de amint Glas hátat fordít neki, nem habozik rálőni a saját bátyjára. Glast vádolja, amiért az korábban egy veszélyes kül-

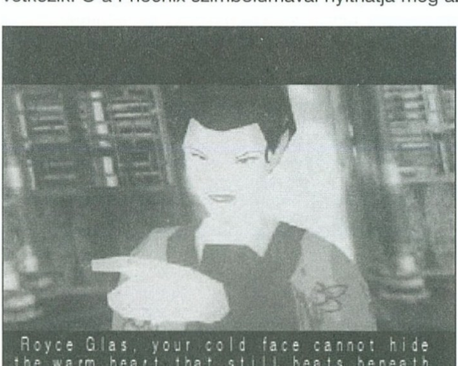


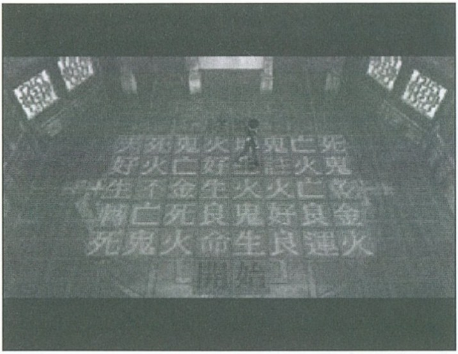
detésbe hajszolta, s mely során ő elvesztette az egyik karját. Nyomorékként már nem látta értelmét a becsületnek és a haza szolgálatának, s hogy bosszút álljon a bátyján, elárulta a küldetést. A monológ végén Glas meglepi az öcsit egy "petárdával", minekután az marad életben, aki gyorsabban odavetődik az elejtett pisztolyért - tehát amint megkapjuk az irányítást, bukfencezzünk oda. Ha sikerül, a gyászos emlékkép utolsó képkockáin a haldokló Drew átnyújt Glasnak egy papírfigurát. Utána ismét a jelenben a kertbe kerülünk vissza, s Glasszal is keresztül kell mennünk a gyémántos kapun - a szörnyekkel amúgy nem muszáj foglalkoznunk, csak fussunk el közöttük.

A torony



A Penglai Shan tornyába a tigris és a sárkány plakettek jelentik a kulcsot - Hana érkezik tehát elsőként. Az örvénylő kapunál a csengettyűt használva Shao Chiut hívhatjuk, aki mint kiderül valójában az egyik Halhatatlan, s a valódi neve Tsao Kuo Chiu. A Halhatatlanoknak különböző játékokkal kell bizonyítanunk, hogy érdemesek vagyunk a dimenziók közti küszöb átlépésére. Tsao Kuo Chiu játéka meglehetősen gyerekes: egy nyolcas hangskálán le kell ütni ugyanazokat a hangokat, amiket ő játszik. Ha sikerrel járunk, némi infót kapunk Rain sorsáról, aki állítólag valamilyen homályos szerepet játszik a Teremtő, más néven az Egyetlen játékában, mely "játszmának" az EINDS jelenti majd a végét - legalábbis a teremtő tervei szerint. Ezek után Glas első kihívása következik. Ő a Phoenix szimbólumával nyithatja meg az örvénylő kaput, melyen keresztül egy másik Halhatatlan, a szintén már látott piros ruhás nő érkezik. Vele egy szerencsejátékot kell játszanunk, amelynek Sárkányszem a neve. Igen egyszerűek a szabályok: kockával kell dobni, s az nyer, aki a bábuját előbb juttatja el a sárkány szeméhez. Ha az egyik fél rálép a másik bábujára, akkor visszalöki a másikat hat mezőnyit. A sárkány szemébe pontosan kell belépni, tehát a végén tökéletesen annyit kell dobni, amennyi szükséges... Győzelem esetén Glas szintén megtud néhány részletet a háttér-sztoriból, nevezetesen arról,





hogy évmilliókkal korábban a Lény idemenekült a Földre az Osök elől, s itt elhintette a genetikus "magvait", amiből a földi élet kisarjadt. Mostanáig várt, de hogy mire, azt még nem tudjuk meg. Helyette Hana irányítását kapjuk meg, s egy újabb rejtvény jön. Az írásjelekkel teli padlózathoz lépve vegyük elő a legyezőt, amivel a kertészt hívhatjuk, aki - természetesen - szintén egy álruhába bújt Halhatatlan volt. Elmondása szerint a megvilágosodáshoz vezető utat kell megtalálnunk. A gyakorlatban ezt a következőképpen kell megvalósítanunk: alaposan jegyezzük meg a bejárat mellett olvasható kínai írásjeleket, s utána járjuk azokat végig a táblán. A dolog nehézsége, hogy az úton kívül eső kövek sebeznek. (Álljunk a bal oldali kezdő kőre, majd a következő útvonalat kövessük: 3 előre, 3 balra, 2 előre, 2 vissza, 3 jobbra, 1 előre, 2 jobbra, 2 balra, 3 vissza, 3 jobbra, 3 balra, 2 előre, 3 balra, 1 vissza, 1 előre, 3 jobbra, 2 vissza, 3 jobbra, 1 előre, 1 jobbra, 1 előre, 1 vissza, 1 balra, 1 vissza, 3 balra, 3 előre, 1 jobbra, 2 előre.) A mászka végén tudomást szerzünk az emberben lévő isteni erőről, meg arról, milyen bajok forrása lett, amikor egyesek manipulálni próbálták a Retro Helix géneket.
Ezután ismét Glas irányítását kapjuk meg, s az újabb örvénylő kaput a papírfigurával aktiválhatjuk. A következő Halhatatlan választásra kényszeríti hősünket: az apja és az öccse között, vagyis a becsület és a lojalitás között. Akármelyiket is választjuk, az eredmény ugyanaz lesz: a múlt démonjaival kell megküzdenünk. Igen fárasztó és hosszú csata.
Ezt követően Hana tükrével hívhatjuk a következő Halhatatlant, aki simán továbbenged minket - hacsak nem hard fokozaton játszunk. Utóbbi esetben meg kell küzdenünk vele és a varázslatos kardjával. A küydőtér négy pontján véletlenszerűen jelenik meg, s csak puszta kézzel verhetjük le. Li Chuan legyőzése után újabb utalásokat hallunk a végzetébe rohanó emberiségről, de még van remény.



Ismét Glason a sor. A bátorság medállal a korábbi "sakkpartnerünket" hívhatjuk elő, s szembenézhetünk Glas legnagyobb ellenségével: önmagával. Hasonló harcmodort alkalmazzunk mint az alteregó, tehát ugráljunk ide-oda, s amikor csak lehet, eregessünk rakétákat.
A küzdelem után végre megtudjuk, mi végre is van az egész hajcihő. Kissé zanzásítva a dolog: egy bizonyos Quin Zhang arra tett kísérletet, hogy örök életet nyer-



jen, de felsült. Szellemileg nem volt felkészülve, így csak egy Sötét Anti-lényt hozott létre magából. Több mint háromezer évvel később az archeológus és genetikus Rachel Kazra értesült ezekről a kísérletekről, és rábukkant Qun Zhang szarkofágjára, amiben még mindig ott volt a halhatatlan test. A kísérleteket folytatva volt olyan őrült, hogy magába fecskendezze a Sötét Anti-lény génjeit, és meglepő módon még túl is élte ezt a beavatkozást. S nem csak hogy túlélte, hanem utódnak adott életet. A Földön megbúvó Lény, a földi élet teremtője, évmilliók óta várt a gének ilyetén egyesülésére, hogy újjászülethessen. Csakhogy a sors megtréfálta: Rachel Kazra nem a tökéletes lénynek, hanem egy ikerpárnak adott életet. Igaz, ez nem csüggesztette a doktornőt, sőt: hőseinkhez hasonlóan ő is átlépte a Halhatatlanok birodalmába a küszöböt, és megalkotta a maga Genetikus Dimenzióját, ahol a kísérleteit folytathatta. Megpróbálta az ikerpár génjeit egyesíteni, még ha eközben milliónyi zombit is gyártott melléktermékként - ezekkel találkozhattunk korábban, sőt Deke is közéjük tartozott.

Rain természetesen az ikerpár egyik tagja: benne felülkerekedett az emberi mivolta, s megszökött Penglai Shanról, vissza a halandó világba, ahova csak úgy tudott végül átjutni, hogy közben elveszítette az emlékeit. A nővére, Mist viszont sosem tagadta meg isteni származását, s továbbra is küzd az újraegyesítésért...

Hanához visszatérve annak hajtűjével hívhatjuk a következő Halhatatlant, aki ismét egy választás elé állít minket. Hacsak nem akarunk Hanával is a múlt démonjaival küzdeni, akkor hősnőnk meggyilkolt szülei helyett Raint válasszuk.

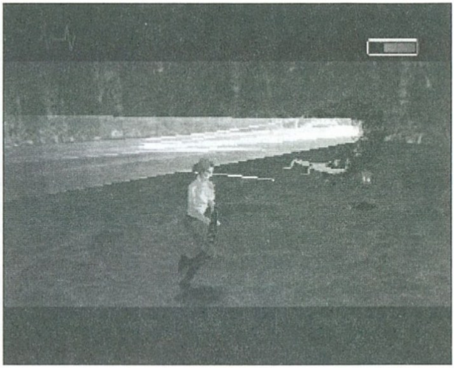
Végül még Glas számára is van egy Halhatatlan: a szamaras öreggel találkozhatunk újra a barackot használva. Hősünk játékszenvedélyét teszi próbára az öreg: annyi a dolgunk, hogy átmenjünk öt egyre hosszabb sávon, melyek mindegyikén csak egyetlen olyan mező van, ami nem okoz sérülést. Bár elég veszélyesnek tűnik, végül is nem az, mert alig sebződünk - akár át is rohanhatunk az egészen.

Az Üresség

Eme utolsó próbatétel után hőseink átjutnak abba a bizonyos másik dimenzióba. Glas hirtelen Rainnel találja magát szemben, aki épp elújságolja, hogy megtalálta az Anti-lény génjeit s így elpusztíthatják ezt a förtelmes dimenziót, amikor megjelenik Deke is, akinek az oldalán szintén Rain van. De vajon melyik az igazi? Ennek eldöntése Hanára vár. Lehetőleg a bal oldalit válasszuk - mármint arra lőjünk.

Mist persze nem adja olyan könnyen a győzelmet: magába fecskendezi a géneket, s ezzel megismerteti hőseinket a kedves szüleivel. Az undorító lénnyel Rain fog megküzdeni - mégis csak egy családi ügyről van szó. A rakétavető használata garantálja a leggyorsabb eredményt. A szörnyetegnek háromfajta támadása van. Amikor süvítve készülődik suga-

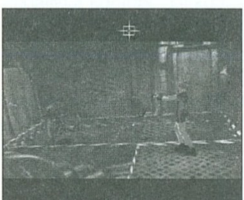
rak kibocsátására, az a legjobb számunkra: csak kerüljünk ki a tűzvonalból oldalra, és támadjunk. Kényesebb, amikor villámló gömböket bocsát ki: ezek elől jól időzítve le kell hajolnunk. A legroszszabb végül kétségkívül az, amikor tüzet fújva elkezd pörögni: ekkor próbáljunk meg tőle távol maradni, illetve vele együtt pörögni. Elég kemény ellenfél, de mint már mondottam: néhány rakétával könnyen elintézhető. Miután kikészült, ne felejtsük el a vírust beléoltani, különben új erőre kap.



Az érdekesebb ellenségek

F.I.X.E.R.







Ezeknek a különös robotoknak az elnevezése annyit tesz: Fully Intelligent Xenopus Engineering Rover. Az orosz Modus Operandi Inc. gyártja őket. A nevük ellenére cseppet sem intelligensek, ráadásul még csak nem is békaszerűek. Egyetlen feladatot tudnak ellátni: kóborolnak a földalatti folyosókon avagy csatornákban, s ott felkutatják, illetve befoltozzák a réseket, esetleg megjavítják a kisebb mechanikai hibákat. A legújabb operációs rendszerű 3.5-ös modellek ezen kívül már a "nemkívánatos elemeket" is képesek kiszűrni, mi több: el is bánnak velük néhány régi vágású .45-ös kaliberű ólomgolyó-sorozattal. A jelenlegi

modellek kétféle "nem kívánatos elemet" tudnak megkülönböztetni: embert és patkányt. A gyártó azonban már buzgón dolgozik a 3.5a operációs rendszeren, ami már meg tudja különböztetni az adott helyen jogosan tartózkodó személyeket.

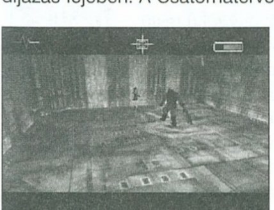
Apró tipp: Nem szabad, hogy "szóhoz jussanak" a robotok, s ehhez folyamatosan lőnünk kell őket. Ha netán közben töltenünk kell, számíthatunk néhány bekapott találatra.

Csatornatervező Mester





A Hong Kong utcái alatt húzódó többszintes csatornarendszer meglehetősen elöregedett, és átláthatatlan. Az évek során számtalan ideiglenes mellékágat építettek ki, avagy automata zsilipajtókat létesítettek, hogy védekezzenek az árapállyal szemben - no meg hogy új területeket hódítsanak el a tengertől a folyamatosan terjeszkedő város számára. Sokan úgy gondolják, hogy talán létezik egy félig-meddig teljes rajz erről az őrületesen kusza hálózatról, mely a város alatt terpeszkedik. De ha van is ilyen rajz, az kétségtelenül generációk óta őrzött titka a csatornatervezők kasztjának, amit a város vezetősége tart el - nevetségesen magas díjazás fejében. A Csatornatervező Mester a hatalmat jelképezi Hong Kong "üledéke" felett, hatalmának szimbólumai pedig a folyton nála lévő két ereklye: Chow kése, és Wong kulcsa. Chow és Wong volt a két alapítója a 150 éves csatornatervező kasztnak.



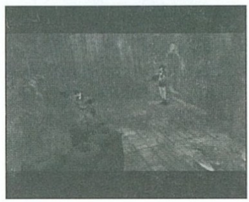
Apró tipp: Ha elszaladunk a Mester mellett, az csapkodni kezd a franciakulccsal, s ehhez a művelethez megáll néhány másodpercre. Ez idő alatt kellő távolságba érhetünk tőle, s pontosan becélozhatjuk.

Tanítvány (csatornatervező-tanonc)



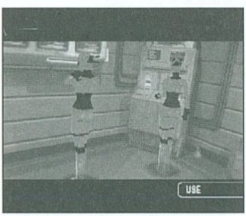


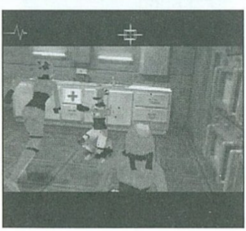
A csatornatervezők örökösei immáron több generáció óta 16 évesen lesznek kijelölve a kaszt bizonyos titkos rituáléi szerint. Az azt követő 30 évükben a Tanítványok minden idejüket a tanulással töltik, melyet a Csatornatervező Mester felügyel. Ebből a 30 évből 25-öt csak azzal megy el, hogy napi 12 órát kóborolnak a csatornahálózatban, és memorizálják labirintusnak minden egyes részletét. Minthogy a csatornarendszer nem éppen egy veszélytelen sétálóutca, a Tanítványok legtöbbje rendelkezik valamilyen fegyverrel a nem várt eshetőségekre. Amikor elérkeznek a 30. évükhöz, a Csatornatervező Mester bizonyos teszt elé állítja őket, ami után a legjobban teljesítő Tanítvány a Mester helyébe lép. Azt senki sem tudja, hogy mi történik a többi Tanítvánnyal, vagy hogy mi a sorsa a leköszönt Mesternek.



Apró tipp: A Tanítványok alapvetően ártalmatlanok, nem kell velük foglalkoznunk. Néha viszont mégis kénytelenek vagyunk lelőni őket, ugyanis ha egy eltévedt golyónk eltalálja valamelyiküket, ők is használják a fegyverüket.

BioFem őrszem



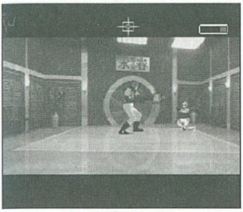




A BioFem őrszemek csoportja jól kiképzett női katonákból áll, akiket a dél-ázsiai Eugenics Hypertech Industries állított elő. Messze földön híresek a kitűnő reflexeikről, és mesteri céllövők: ők testesítik meg a mesterségesen előállított őrző-védő személyzet elitjét. Egyes híresztelések szerint még a puskagolyó elől is el tudnak hajolni - és erről a játékban magunk is meggyőződhetünk. Az ún.Venus Plasma merevöltözet védi a testüket, mely - ha úgy kívánja a helyzet - szigorúan titkos összetételű, állati eredetű adrenalint fecskendez a ruha viselőjébe: a BiFem őrszemek alkalmazása ideális választás ott, ahol biológiailag veszélyes környezetben kell értékeket megvédeni. A BioFem őrszemek akkor dolgoznak a leghatékonyabban, amikor a BioFem Supervisor árgus szemekkel figyeli őket.

Apró tipp: Bár a golyók elől valóban néha el tudnak ugrani, elektrosokkal könnyen lebéníthatjuk őket.

BioFem Supervisor





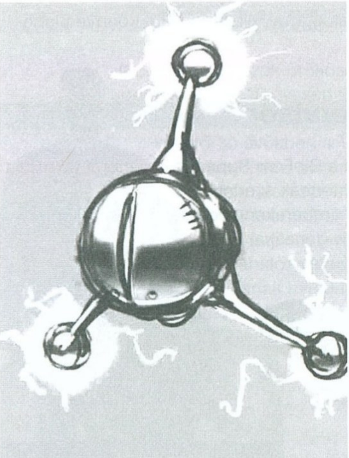
Szinte minden adat a BioFem Supervisor kilétéről titkosítva van. Egyes mendemondák szerint a BioFem Supervisor embereken végzett titkos és illegális genetikai kísérletek végeredménye. A Supervisor olyan anyag kiválasztására képes, amivel teljesen hatalmába tudja keríteni, s irányítani tudja a BioFem őrszemeket. Több szempontból is a Supervisor a szimbóluma mindannak, ami morálisan elítélendő az embereken végzett genetikai kísérletekben. A BioFem őrszemektől eltérően a Supervisor feltehetően férfi. MTR5000-es gépágyúval van felfegyverezve, és Apollo Plasma öltözetet visel, ami kompatíbilis a nehézfegyverzettel. Mindezeket figyelembe véve talán nem meglepő, hogy a Supervisor a legutolsó, és legerősebb bástyája a biztonsági rendszereknek.



Apró tipp: A nagydarab fickó elég lomha, ezért elgurulhatunk, illetve lehajolhatunk a lövései elől.

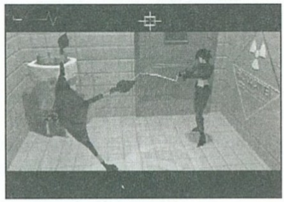
Macskaszem

A japán Sunny Electronic Corporation által kifejlesztett Macskaszem robot a legjellemzőbb tulajdonságairól kapta a nevét. A legtöbben nem is sejtik, hogy a Macskaszemek azért viselkednek annyira a nevükhöz méltóan, mert macskafélékből kioperált agyszövet van a CPU egységükbe ágyazva. A macskaszemek első generációi még mesterséges háziállatoknak lettek kifejlesztve, melyek kedvesen doromboltak és követték a gazdájukat mindenhová. Azonban miután folyamatosan különböző balesetek történtek velük, melyekben a tulajdo-



nosok általában súlyosan megsérültek, a Sunny Corporation új felhasználási területet keresett nekik. Számtalan módosítást követően, illetve több millió dollár elköltése után végül a Felin Bio Chip immár csak egy dologra képes: a legvadabb gyilkos ösztönt hozni elő a legveszélyesebb ragadozóból: a macskából.

Apró tipp: A macskaszemek egyszerűen ránk ugranak és felrobbannak, úgyhogy lehetőleg kerüljük el, hogy egyáltalán a közelünkbe tudjanak férkőzni. Miután lelőttük őket, néha még feléórednek!



Fekete Szmokingos Titkosügynök







A stílusos öltözködéséről és kivételesen jó megjelenéséről híres Fekete Szmokingos Titkosszolgálat magasan képzett ügynököket tömörít magába, akiket a Knight Tech Security Inc kifejezetten abból a célból képzett ki, hogy nyilvános helyeken, illetve gálarendezvények alkalmával lássanak el testőri feladatokat. Méretre szabott, mikroszálas szmokingjaikban kisebb arzenálnyi lőfegyvert, és speciális biztonsági műszereket képesek elrejteni.

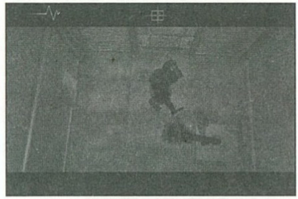
Hanglokátoros Elektromágneses Fegyverérzékelőjükkel, plusz az apró fülhallgatójukkal, mellyel közvetlen kapcsolatban vannak egymással, hatásosan szűrik ki a partikról az agresszorokat, avagy bármilyen más nemkívánatos ünneprontót.

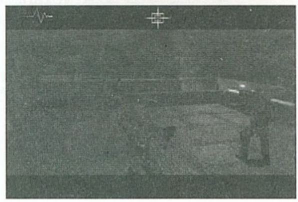
Apró tipp: Nincs velük semmilyen elintéznivalónk, mi több: jó nagy ívben kerüljük el őket. Ha felfedezik a fegyverünket, vége a játéknak.

Xantho-Jihad kommandós



A Xantho-Jihad kommandósok a régi világrend Mujaheddinjétől származtathatók. A lőfegyverek kitűnő szakértői, nagyszerű gerillaharcosok. Ezek a kemény katonák a Jihadhoz, vagyis a Szent Háborúhoz lettek kiképezve - ami azonban sosem jött el. Yaqub Ishaq al-Kindi bukása óta nem hallani róluk: a valaha oly büszke katonákat állítólag szélnek eresztették, s azóta már meg is feledkeztek róluk.





Apró tipp: Ha nem tudjuk őket szép csendben leütni, lehetőleg még távolról végezzünk velük: ehhez a shotgun nagyszerűen megfelel. Általában csak közelről tüzelnek - főként amelyikek lángszóróval rendelkeznek.



Metodikus

Nem higiéniai célzattal, hanem vallásos okokból hordanak maszkot a Metodikusok, akik igencsak ambiciózus gyakorlói a genetikai manipulációnak. Új Peking Fekete Klinikáin végzik a mesterkedéseiket, mely város a bölcsője az immáron hivatalosan is elismert új vallásnak, az Ethereal Genomicology-nak. (Ennek követői a tökéletes isteni lényt szeretnék megtalálni valakinek a génjeiben.) Sajátos bibliájuk szerint a Metodikusoknak át kell esniük a "Ya-yut Bojow" szertartáson, mely során 21 lépésben különböző genetikai manipulációt hajtanak végre önmagukon, hogy megtalálják a valódi énjüket. Csakis a génjeikben rejtőző igazi istennek szabad megmutatniuk a meglelt valódi arcukat. Amennyiben túlélik a Ya-yut Bojowt, elfoglalhatják az őket megillető helyet a Liberátor papok között.

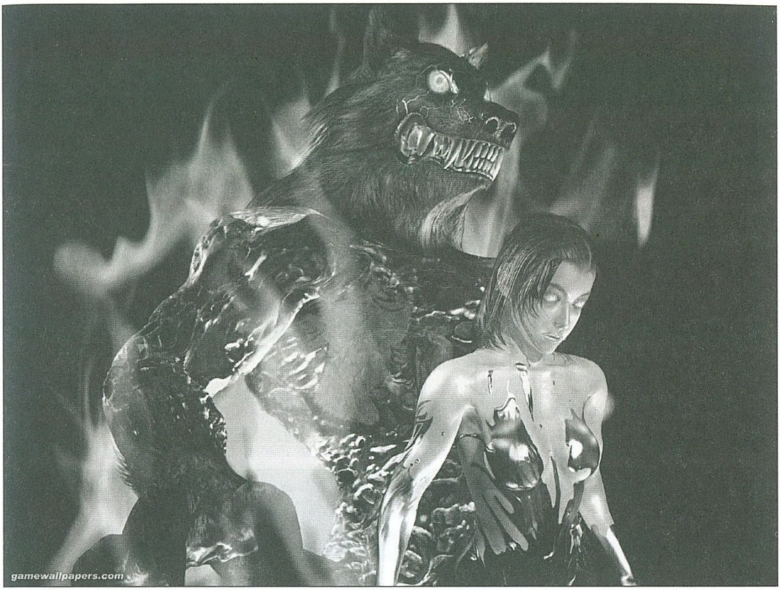
Liberátor



A Liberátorok az Ethereal Genomicology egyház fő-papjai. A törvényen kívüli génsebészet szakavatott művelői. Szakavatottak, hiszen túlélték a Ya-yut Bojowt. A Liberátorok egyetlen életcélja, hogy segítsenek másoknak is meglelni az egyetlen és igaz Istent a saját génjeikben. Sajátos erkölcsi normák és ideák vezérlik őket, melyek révén olyasmivel mernek kísérletezni, ami minden normális társadalomban tabutémának számít.







Jelmagyarázat:

l: a "le" irány lenyomása
f: a "fel" irány lenyomása
h: a "hátra" irány lenyomása
e: az "előre" irány lenyomása

L: a "le" irány nyomva tartása
F: a "fel" irány nyomva tartása
H: a "hátra" irány nyomva tartása
E: az "előre" irány nyomva tartása

l/e: "le" és "előre" egyszerre
l/h: "le" és "hátra" egyszerre
f/h: "fel" és "hátra" egyszerre
f/e: "fel" és "előre" egyszerre
L/E: "le" és "előre" nyomva tartva
L/H: "le" és "hátra" nyomva tartva
F/H: "fel" és "hátra" nyomva tartva
F/E: "fel" és "előre" nyomva tartva
~: azonnal nyomni a következő irányt

Baek Doo San



Származási hely: Dél-Korea
Stílus: Tae Kwon Do
Kor: 27 év
Súly: 70 kg
Magasság: 180 cm
Hobby: Ejtőernyőzés





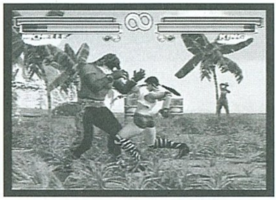
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Lace Hammer	oldallépés+négyzet	8
Backhand	e+háromszög	12
Heel Lance	h+kör	14
Bolt Cut	h+háromszög	15
Hammer Heel	e, e+kör	15
Stealth Needle	h+négyzet	17
Heel Axe	l/h+kör	17
Bone Stinger	f/e+háromszög	22
Hunting Axe	e, e+x	23
Wing Blade [tag]	e, semmi, l, l/e+x, [tag]	25
Killing Blade	e, e, e+x	30
Dynamite Heel	L/H+x+kör	40
Double High Kick	kiegyenesedve+x, x, kör	12, 10, 10
Lightning Halberd	x+kör	12, 12
Eliminator	kiegyenesedve+x, kör, kör, x	12, 15, 18, 10
Hurricane	kiegyenesedve+x, kör, kör, kör, x	12, 15, 18, 15, 15
Backhand Spin	háromszög, háromszög	12, 21
Snake Rocket [tag]	l+x, x, x, [tag]	12, 7, 15
Snake Kick	l+x, x, l+x	12, 7, 7
Albatross	kiegyenesedve+kör, kör, x	13, 16, 10
Flame Hawk	kiegyenesedve+kör, kör, kör, x	13, 16, 15, 15
Hunting Hawk	f/e+x, kör, x	15, 11, 12
Low Kick	x, x, x, l+kör	15, 12, 12, 10
Butterfly Kicks	x, x, x, kör	15, 12, 12, 25
Baek's Special	x, x, kör, kör, kör, x	15, 12, 15, 18, 15, 15
Black Widow	x, x, kör, kör, x	15, 12, 15, 18, 28
Double High Kick	kör, x, kör	15, 12, 8
Rocket	x, kör	15, 8

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Launching Rocket [tag]	x, kör, x, [tag]	15, 8, 25
Heel Jab	e+kör, x	22, 10
Triple Threat	e+kör, kör, x	22, 15, 15
Double Kick	f/e, semmi, x, kör	25, 20
Double Low Kick	f/e, semmi, x, l+kör	25, 8
Launching Rocket [tag]	f/e, semmi, x, l+kör, x, [tag]	25, 8, 25
One Two Punch	négyzet, háromszög,	5, 10,
Butterfly Needle	négyzet, háromszög, x, x, x, l+kör	5, 10, 15, 12, 12, 10
Butterfly Kicks	négyzet, háromszög, x, x, x, kör	5, 10,'15, 12, 12, 25
Black Widow	négyzet, háromszög, x, x, kör, kör, x	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10
Silver Manties	négyzet, háromszög, x, x, kör, kör, kör, x	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10
One Two, Wing Blade [tag]	négyzet, háromszög, x, kör, x	5, 10, 15, 8, 25
Jabs	négyzet, négyzet	5, 8
Baek's Rush Low	l+kör, x, x, l+x	7, 10, 15, 15
Baek's Rush	l+kör, x, x, x	7, 10, 15, 25
Parry	h+négyzet+háromszög	
Parry into Flamingo	H+négyzet+háromszög	
	Elamingo Stance	
Flamingo Stance	h+x	
Kick	x	15
Head Crusher	h+x	21
Pick Hurricane	l+x	7
Wave Needle	x, x, kör	15, 15, 10
Eliminator	x, kör, kör, x	15, 10, 18, 10
Hurricane	x, kör, kör, kör, x	15, 10, 18, 15, 15
	Tízes Kombók	
	kör, x, kör, x, x, x, x, x, kör, x	20, 12, 5, 6, 6, 6, 5, 5, 7, 25
	kör, x, x, kör, x, x, x, kör, x, x	20, 12, 8, 5, 6, 6, 6, 7, 21, 20
	Átdobások	
Hammerhead	(szemből) négyzet+x	30
Blue Shark Claw	(szemből) háromszög+kör	30
Snake Revenge [tag]	(ellenf. balról) négyzet+x vagy háromszög+x	26
Hunting Serpent	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+x vagy háromszög+x	25
Starfish	(hátulról) négyzet+x v. háromszög+x	50
Swordfish	(szemből) l/h+négyzet+x	30
Roll and Choke	(szemből) e, e+háromszög	30
Human Canonball	(szemből) e+háromszög+x	30

Michelle Chang

Származási hely: Amerika
Stílus: Különféle kínai harcművészeti stílusok keveréke
Kor: 20 év, Súly: 53 kg
Magasság: 163 cm
Hobby: Vadászat







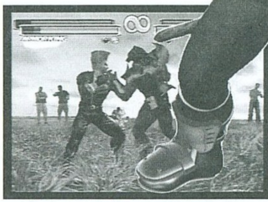
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Arm Whip	h+háromszög	12
Snake Step	oldallépés+háromszög	12
Uppercut [tag]	e+négyzet, [tag]	15
Pusher	oldallépés+négyzet	15
Skyscraper Kick	kiegyenesedve+kör	15
Flash Punch	l, l/e+négyzet	18
Gut Elbow	guggolásból, l/e+háromszög	20
Flash Arrow	l, L/E+háromszög	20
Twin Arrow	négyzet+háromszög	25
Forward Punch	e, e+háromszög	25
Delayed Pusher	oldallépés+ háromszög~négyzet	25
Foot Stomp	f/e+x+kör	35
Low Kick Combo	l+kör, l+kör	10 10
Razor's Edge	l+kör, négyzet	10 21
High Kick	l+kör, kör	10 23
Gut Punch	l/e+háromszög, x	10, 10
Elbow To Skyscraper Kick	e, e+négyzet, kör	10, 15
High Kick	l/e+háromszög, kör	10, 20
Cannon [tag]	l/e+háromszög, négyzet, [tag]	10, 21
Bow and Arrow	négyzet~négyzet, x, kör	10, 5, 12, 15
Flash Uppercut [tag]	négyzet~négyzet, háromszög, [tag]	10, 5, 21
Bow and Arrow	guggolásból, l/e+kör, x	12, 15
Club Fist	négyzet+kör, x	12, 12, 15
Launching Shuttle [tag]	l/e+x+kör, [tag]	14, 21
Uppercut To Low Kicks	kiegyenesedve+ háromszög, kör, l+kör	15, 12, 10

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Uppercut Series	kiegyenesedve+ háromszög, kör, négyzet	15, 12, 21
Uppercut To Kicks	kiegyenesedve+ háromszög, kör, kör	15, 12, 23
Uppercut Elbow Assault	kiegyenesedve+ háromszög, háromszög	15, 22
Uppercut Bow and Arrow	kiegyenesedve+ háromszög, négyzet, kör, x	15, 5, 12, 15
Flash Uppercut [tag]	kiegyenesedve+háromszög, négyzet, négyzet, [tag]	15, 5, 21
Scissor Cut [tag]	oldallépés+x~kör, [tag]	16, 18
Kick Assault	kör, kör, l+kör	20, 12, 10
Razor's Edge	kör, kör, négyzet	20, 12, 21
Spinning Kicks	kör, kör, kör	20, 12, 23
Cannon Low Kick	négyzet~háromszög, x	5, 8, 10
Cannon High Kick	négyzet~háromszög, kör	5, 8, 20
Cannon [tag]	négyzet~háromszög, négyzet, [tag]	5, 8, 21
Bow and Arrow	l/e+négyzet, x, kör	8, 12, 15
Flash Uppercut [tag]	l/e+négyzet, háromszög, [tag]	8, 21
Ultimate Cannon [tag]	háromszög+x, négyzet, [tag]	8, 9, 25
Backflip	f, f/h	
Spin	x+kör	
	Tízes Kombók	
	háromszög, négyzet, négyzet, háromszög, x, x, x, kör, kör, négyzet	8, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 8, 25
	háromszög, négyzet, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, x, háromszög, négyzet	8, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 5, 5, 30
	háromszög, négyzet, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, kör, x	8, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 7, 10, 25
	Átdobások	
Front Suplex	(szemből) négyzet+x	30
Fisherman Suplex	(szemből) háromszög+kör	30
Blizzard Suplex	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+x	40
Southern Cross Suplex	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+x	40
Rear Suplex	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+x	45
Arm Lock Suplex	(szemből) l/e+ négyzet+háromszög	37

Armor King

Származási hely: Ismeretlen
Stílus: Wrestling
Kor: Ismeretlen
Súly: 91 kg, Magasság: 193
Hobby: Dojo-mesterek kihívása és legyőzése, sörivás







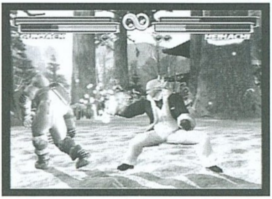
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Croch Attack	e,e,semmi+háromszög	6
Rising Knife	kiegyenesedve+négyzet	10
Gut Punch	l/e+háromszög	10
Frankensteiner [tag]	l/e+x+kör,[tag]	15
Elbow Sting	l/e+négyzet	15
Flying Cross Chop	e,e+négyzet+háromszög	15
Drop Kick	l/h+kör	16
Launching Upper [tag]	e,e+háromszög,[tag]	20
Dynamite Upper [tag]	guggolásból,l/e+háromszög,[tag]	20
Toll Kick	h+x	20
Black Uppercut [tag]	e,semmi,l,l/e+háromszög,[tag]	21
Corporate Elbow	l+négyzet+háromszög	21
Swipe	oldallépés+háromszög	22
Blind Kick	(Háttal) x	25
Black Rising Knee	e,semmi,l,l/e+kör	25
Jump-in Moon Drop	f/e,semmi+négyzet+kör	25
Convict Kick	e,e+kör	26
Black Arrow	h+négyzet+kör	30
Black Speer	e+négyzet+kör	30
Exploding Kick	e,e+x+kör	30
Closeline	e,semmi,l,l/e+négyzet	32
Knuckle Bomb	f/e+négyzet+háromszög	35
Double Jump Knuckle Bomb	f/e,semmi+négyzet+háromszög	35
Elbow Drop	f/e+háromszög+kör	35
Double Knee Drop	f/e+x+kör	40
Spinning Exploding Kick	e,e,e+x+kör	40
Neck Cutter	x+kör	42

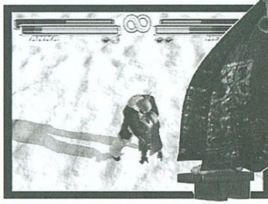
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Burning Knuckle	f/e+négyzet+háromszög~L	45
Jump-in Burning Knuckle	f/e,semmi+négyzet+háromszög~L	45
Low Jab Quick Uppercut	l+négyzet,semmi+háromszög	12,12
Straight Right Upper	háromszög,négyzet	12,12
Ali Kicks	l+x+kör,kör,kör,kör,kör	17,7,7,4,3
Jump-in Ali Kicks	f/e,semmi+x+kör,kör,kör,kör,kör	17,7,7,4,3
Double Punch To Chin Bruiser	négyzet,háromszög,négyzet	6,10,10
	Tízes Kombók	
	négyzet,háromszög,négyzet,négyzet, háromszög,kör,kör,kör,négyzet,x	6,10,10,6,6,5,5,5,7,30
	e+háromszög,négyzet,négyzet, háromszög,kör,kör,kör,négyzet,x	10,10,6,6,5,5,5,7,30
	Alapátdobások	
Coconut Crush	(szemből) négyzet+x	30
Jaguar Driver	(szemből) l, l/e, e +négyzet	25
Giant Swing	(szemből) e,h, l/h, l, l/e, e +négyzet	70
DDT	(szemből) l/h,L/H+négyzet+háromszög	45
Suplex	(szemből) háromszög+kör	30
Steiner's Screwdriver	" l,l,L+négyzet+háromszög	35
Ultimate Tackle	(szemből) L/H+négyzet+háromszög	5
Ultimate Punches	" négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet	5,5,5,5,5
Piledriver	(szemből) l/h,E+háromszög	58
Armor King's Driver [kinggel]	(szemből) L/H+háromszög+kör	32
Frankensteiner [tag]	(szemből) l/e+x+kör,[tag]	45
Death Valley Bomb	(ellenf. balról) négyzet+x vagy háromszög+x	40
Jumping Reverse DDT	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+x	40
Reverse DDT	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+x	55
Mount	(leeső ellenféllel) l/h+négyzet+x	None
Mount Punches	" négyzet,háromszög,négyzet, háromszög,négyzet	5,5,5,5,5
Mount Punches	" háromszög,négyzet,háromszög, négyzet,háromszög	5, 5, 5, 5, 5
	Fejlettebb átdobások	
Choke Sleeper	(szemből) e,semmi,l,l/e+ négyzet+háromszög	32
Funeral Suplex	" háromszög+kör,négyzet+ háromszög, négyzet+háromszög	25
Pickpocket Sleeper	" x+kör,x+kör,négyzet+háromszög	15
Triple Mounted Punches	" négyzet,négyzet, négyzet+háromszög	20
Stretch Muffler	" x,kör,négyzet+háromszög,x+kör	23

Heihachi Mishima



Származási hely: Japán
Stílus: Mishima-stílusú karate
Kor: 73 év
Súly: 80 kg
Magasság: 179 cm
Hobby: Meditálás



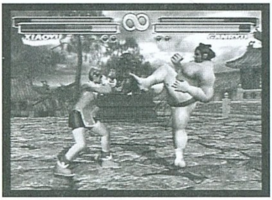


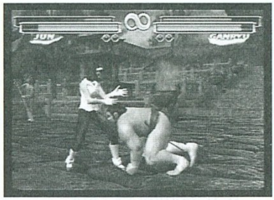
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Shining Fists	négyzet, négyzet, háromszög	18
Demon Slice Kick	e, semmi, l, L/E+x	21
Three Hell Sweeps To Thunder Godfist	e, semmi, l, L/E+kör, kör, kör, négyzet	21
Alter Splitter	h+négyzet	22
Demon Breath	négyzet+háromszög	22
Dark Thrust	kiegyenesedve+háromszög	24
Split Axe Kick	e, e+x	24
Wind Godfist [tag]	e, semmi, l, l/e+háromszög, [tag]	25
Electric Wind Godfist [tag]	f~semmi~l~l/e+háromszög, [tag]	25
Demon Boar	h+háromszög	25
Mishima Stomp	l+kör	25
Demon Scissvagys	kör~x	25
Demon Axe Kick	e+kör	27
Demon Godfist [tag]	e, e+háromszög, [tag]	30
Deathfist	l, l/e, e +háromszög	30
Leaping Slash Kick	e, e, e+x	30
Thunder Godfist	e, semmi, l, l/e+négyzet	31
Demon Gut Kick	e, semmi, l, l/e+x	35
Demon Tile Splitter	l+négyzet+kör	70
Demon Backhand Spin	háromszög, háromszög	12, 21
Tsunami Kick	kiegyenesedve+kör, kör	12, 21
Tile Splitter To Deathfist	l+négyzet, háromszög	15, 26
Three Hell Sweeps To Tsunami Kick	e, semmi, l, L/E+kör, kör, kör, semmi, kör, kör	17, 13, 13, 18, 21
Two Hell Sweeps To Tsunami Kick	e, semmi, l, L/E+kör, kör, semmi, kör, kör	17, 13, 18, 21

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Two Hell Sweeps To Thunder Godfist	e, semmi, l, L/E+kör, kör, négyzet	17, 13, 21
Hell Sweep To Tsunami Kick	e, semmi, l, L/E+kör, semmi, kör, kör	17, 18, 21
Hell Sweep To Thunder Godfist	e, semmi, l, L/E+kör, négyzet	17, 21
Hell Axe	f/e+x, kör	17, 22
Demon Backhand	e+háromszög, négyzet+háromszög	21, 22
Rising Sun	f/e+kör, kör	25, 15
Double Punch To Roundhouse	négyzet, háromszög, kör	5, 8, 18
Demon Slayer	négyzet, háromszög, háromszög, négyzet+háromszög	5, 8, 18, 22
Demon Massacre	e+négyzet, h+háromszög, négyzet	6, 21, 25
Demon Lair	e+négyzet, h+háromszög, kör	6, 21, 30
Twin Pistons [tag]	l/e+négyzet, háromszög, [tag]	8, 21
Shadow Step	h, h, semmi+x+kör	
Auger Taunt	háromszög+x+kör	
	Tízes Kombók	
	l/e+x, háromszög, háromszög, kör, kör, négyzet, kör, háromszög, háromszög, kör	17, 5, 6, 8, 8, 5, 10, 5, 6, 35
	l/e+x, háromszög, háromszög, kör, kör, négyzet, kör, négyzet, háromszög, négyzet	17, 5, 6, 8, 8, 5, 10, 5, 6, 30
	l/e+x, háromszög, háromszög, kör, kör, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet	17, 5, 6, 8, 8, 5, 5, 8, 21, 25
	e, E, háromszög, négyzet, háromszög, háromszög, x, kör, kör, négyzet, háromszög, négyzet	7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 8, 30
	Átdobások	
Neck Breaker	(szemből) négyzet+x	30
Power Bomb	(szemből) háromszög+kör	30
Stone Head [tag]	(szemből) e, e+ négyzet+háromszög	33
Head Butt Carnival	(szemből) e, e+négyzet+kör	29
Tile Splitter Guillotine	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Free Fall	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Atomic Drop	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+kör	45

Ganryu

Származási hely: Japán
Stílus: Szumó
Kor: 34 év
Súly: 125 kg
Magasság: 189 cm
Hobby: Szerencsejáték

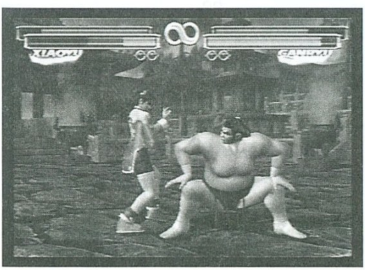






Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Thunder Slap	l/e+háromszög+x	12
Sit Sweep	l+x+kör, háromszög	12
Sit Sweep	f/e+x+kör, háromszög	12
Salt Shaker [tag]	h+háromszög, [tag]	15
Sumo Scissors	e, e+négyzet+háromszög	17
Sand Sweeper	l/e+x	17
Palm Lift	guggolásból+négyzet+háromszög	21
Pedal Press	l+négyzet+háromszög	22
Punch Parry To Pedal Press	h+négyzet+x vagy h+háromszög+ kör~négyzet+háromszög	22
Sumo Squash - Sumo Sit	f/e+x+kör,	26
Sit Thrust	l+x+kör, négyzet	27
Sit Thrust	f/e+x+kör, négyzet	27
Sumo Charge	e+négyzet+háromszög	28
Fake Tackle Upper	h+négyzet+háromszög, háromszög	29
Falling Hammer	oldallépés+négyzet	30
Sumo Mega Upper [tag]	h, l/h, l, L/E+négyzet, [tag]	30
Megaton Palm	h, l/h, l, L/E+háromszög	40
Thigh Quake	l+kör	50
Sumo Tackle	h+négyzet+háromszög	73
Hammer Rush	guggolásból+négyzet, négyzet, négyzet, háromszög, e+négyzet	10, 8, 12, 12, 12
Hammer Rush To Mid Punch	guggolásból+négyzet, négyzet, négyzet, háromszög, l/e+négyzet	10, 8, 12, 12, 15
Low Punch	guggolásból+négyzet, négyzet, négyzet, háromszög, l+négyzet	10, 8, 12, 12, 8
Devil Palm Thrusts	e+négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Devil Palm Thrusts	háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5
Windmill Rush	guggolásból, l/e+négyzet, háromszög, négyzet, négyzet	12, 15, 15, 30
Jab - Elbow	e, e+háromszög, négyzet	14, 12
Devil Palm Thrusts	l/e+háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, négyzet, háromszög	15, 10, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5
Right Nodowa Rush	L/E, háromszög, négyzet, háromszög	15, 12, 12
Kabuki Dance	l+háromszög, háromszög, háromszög...	15, 15, 10...
Sumo Hammer	négyzet, négyzet, négyzet	18, 15, 18
Hammer Upper - Hammer Chop	kiegyenesedve+négyzet+háromszög, négyzet+háromszög	21, 17
Hammer Chop - Hammer Upper	négyzet+háromszög, négyzet+háromszög	21, 22
Left Nodowa Rush	L/E, négyzet, háromszög, négyzet	9, 12, 12
Sumo Sit	l+x+kör,	
Roll Forward	l+x+kör, f	
Roll Back	l+x+kör, h	
Roll Forward	f/e+x+kör, f	
Roll Back	f/e+x+kör, h	
Splits	f/e+x+kör~l	
Splits	h+négyzet+háromszög, l	
	Átdobások	
Body Drop	(szemből) négyzet+x	30
Hip Toss	(szemből) háromszög+kör	28
Jizo Hug	(szemből) e, e+háromszög+x	35
Lifting Toss	(szemből) e+háromszög+kör	30
Upper Stream [tag]	(ellenfelünk baljáról) négyzet+x, [tag] vagy háromszög+kör, [tag]	40
Crotch Slam [tag]	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+x, [tag] vagy háromszög+kör, [tag]	40
Pedal Press	(hátulról) l+négyzet+háromszög	22
Reverse Choke Slam	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+kör	40





Anna Williams

Származási hely: Írország
Stílus: Aikido
Kor: 20 év
Súly: 49 kg
Magasság: 163 cm
Hobby: Nina befeketítése mások előtt







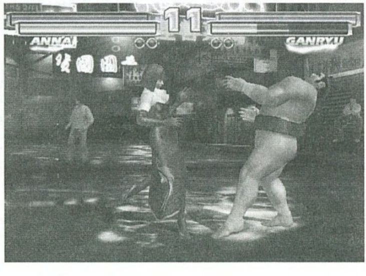
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Offensive Push	l/e+négyzet+háromszög	0
Twisted Mind	l vagy l/e+x+kör	10
Wine Opener	l/e+kör	10
Chaos Tail	oldallépés+háromszög	12
Rising Palm	l, l/e, e +háromszög	15
Scarlet Windmill	guggolásból, e+háromszög	18
Scarlet Sweep	guggolásból, l/e+háromszög	18
Scarlet Bomb	e+négyzet+háromszög	20
High Kick	l/e+x, háromszög, négyzet, x	20
Falling Heel	e, e+kör	20
Executioner	e, e+háromszög	21
Flip Kick [tag]	F/E+kör, [tag]	21
Cat Stance to Cat Kick	h+kör, kör	21
Assassin Dagger	l, l/e, e +négyzet	22
Scarlet Rain	l/h+négyzet	22
Slice Shot	oldallépés+x	24
Cat Thrust	guggolásból, e+négyzet	27
Rainbow Kick	guggolásból, F/E+kör	28
Delayed Scarlet Bomb	e, e+négyzet+háromszög	30
Bloody Scissors	l+négyzet+háromszög	50
Hunting Swan	l/h+négyzet+háromszög	95
Confusion	háromszög, l+x	10, 10
Shin Kick to Spinning Jab	l+kör, négyzet~F vagy ~L	10, 10
Assault	l/e+x, négyzet	10, 10
Slaps	h+négyzet, négyzet, négyzet	10, 10, 13
Bone Cutter	l/e+x, négyzet, f/e+x	10, 10, 13
Snake	l/e+x, négyzet, kör, háromszög~F vagy ~L	10, 10, 15, 12

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
High Kick	l/e+x, négyzet, x	10, 10, 17
Spin Trip	l/e+x, négyzet, kör	10, 10, 21
High Jab	l/e+x, négyzet, háromszög	10, 10, 6
Creeping Snake	l/e+x, háromszög~F vagy ~L	10, 12
Low Kick	l/e+x, háromszög, négyzet, l+x	10, 12, 6,
Biting Snake	l/e+x, háromszög, négyzet, kör	10, 12, 6, 8
Jab To Roundhouse	háromszög, kör	10, 15
Mid Head Ringer	l/e+x, kör	10, 15
Double Punch	l/e+négyzet, háromszög, vagy négyzet, háromszög	10, 15 vagy 4, 10
Low Kick	l/e+négyzet, háromszög, x	10, 15, 10
Bermuda Triangle	l/e+négyzet, háromszög, kör	10, 15, 15
Snake String	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, kör, háromszög~F vagy L	10, 15, 6, 15, 12
Bone Cutter String	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, h+kör, f/e+x	10, 15, 6, 8, 13
High Kick	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, h+kör, x	10, 15, 6, 8, 17
Spin Trip	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, h+kör, kör	10, 15, 6, 8, 21
Jab High Kick	háromszög, x	10, 20
Low Jab To Quick Kick	l+háromszög, semmi+kör	10, 8
Classy Launcher	l+x, háromszög	12, 10
Low Kick to Roundhouse	l+x, semmi+kör	12, 15
Twin Jab	háromszög, négyzet, kör	12, 6, 8
Low Kick to Shin Kick	l+x, L+kör	12, 7
Fatal Attack	f/e+négyzet, x	13, 18
Scarlet Attack	x, kör	15, 15
Double Slaps	h+háromszög, háromszög	15, 18
Upper [tag]	x, x, háromszög, [tag]	20, 10, 10
Can Opener	f/e+kör, x, kör~F vagy ~L	20, 10, 14
High Kick	x, x, kör	20, 10, 15
Head Ringer	x, kör	25, 15
PDK Combo	négyzet, kör	4, 8
Low Jab To Rising Kick	l+négyzet, kör	5, 10
Twin Snake [tag]	oldallépés+négyzet+ háromszög, [tag]	8, 21
High & Mid Attack Reversal	h+négyzet+x vagy háromszög+kör	

	Tízes Kombók	
	négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, háromszög, kör	4, 10, 6, 4, 6, 6, 6, 6, 6, 30
	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, háromszög, kör	10, 15, 6, 4, 6, 6, 6, 6, 6, 30

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
	Alapátdobások	
Arm Grab Flip	(szemből) négyzet+x	30
Lifting Toss	(szemből) háromszög+kör	30
Neck Throw [tag]	(szemből) f/e+négyzet+háromszög	40
Embracing Elbow Strike	(szemből) l/e, l/e+négyzet	33
Bone Cutter	(szemből) f/e+x	13
Serpentine Arm Snap	(ellenfelünk baljáról) négyzet+háromszög	40
Torso Splitter	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+háromszög	38
Triangle Hold	(hátulról) négyzet+háromszög	60
	Magasszintű átdobások	
Palm Strike Ninával]	l, l/e, e +négyzet+háromszög	15
Arm Bar	" x, kör, x, négyzet+háromszög	30
Standing Reverse Arm Lock	" négyzet, x, háromszög, négyzet	20
Falling Reverse Arm Lock	" háromszög, négyzet, x, kör, négyzet+háromszög	25
Rear Falcon Wing Squeeze	" x, négyzet, kör, négyzet+háromszög, négyzet+háromszög	25
Gatelatch Toss	" háromszög, x, négyzet+ háromszög, x+kör, négyzet+háromszög	30
Arm Sprain	" négyzet+x, kör, négyzet+háromszög	30
Inverted Crucifix	" kör, x, kör, x+kör, négyzet+háromszög	32
Rear Cross Lock	" négyzet+háromszög, kör, x, négyzet+háromszög, négyzet+ háromszög, négyzet+háromszög	35





Bryan Fury

Származási hely: Amerika
Stílus: Kickbox
Kor: 29 év
Súly: 80 kg
Magasság: 186 cm
Hobby: Öngyújtók gyűjtése







Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Thin Low Kick	l+x+kör	15
Snake Edge	l/e+x	17
Quick Knee	h+kör	17
Snake Upper [tag]	kiegyenesedve+négyzet, [tag]	18
Stomach Lift	l/h+háromszög	18
Vulcan Punch	l/e+háromszög	18
Chin Smash	l, l/h, h , háromszög	21
Orbital Heel	f/e+kör	21
Meteor Blow	e+négyzet+kör	21
Snake Slam [tag]	h+négyzet, [tag]	22
Power Axe	l/e+kör	23
Rolling Driver	f/e+x	25
Orbital Flip Drop	h, h+kör	25
Side Step Elbow	e+négyzet+háromszög	26
Shell Shock	oldallépés+háromszög	26
Cheap Trick	oldallépés+négyzet~háromszög	28
Spin Kick	kiegyenesedve+x+kör	28
Mach Breaker	e, e+háromszög	30
Leaping Slash Kick	e, e, e+x	30
Mach Kick	e, e+kör	32
Headhunter	oldallépés+négyzet	33
Slash Kick	e, e+x	36
Meteor Smash	h+négyzet+kör	60
Can Smasher	L/E+négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, háromszög	10, 15, 12, 11, 18
Double Body Blow	l/e+négyzet, háromszög	10, 16
Hammer Driver	négyzet+háromszög	14, 21

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Doom Knuckles Mach Punch	h+háromszög, négyzet, háromszög	16, 17, 21
Doom Knuckles Side Step Mach	h+háromszög, négyzet~f, háromszög	16, 17, 21
Doom Knuckles Wolf Bite	h+háromszög, négyzet, kör	16, 17, 23
Doom Knuckle Wolf Bite	h+háromszög, kör	16, 23
Fake Out Doom Knuckle	h+háromszög~e+négyzet,	17,
Mach Punch	h+háromszög~e+ négyzet, háromszög	17, 21
Wolf Bite	h+háromszög~e+négyzet, kör	17, 23
Bruce Special	x, háromszög, négyzet, kör	18, 11, 10, 12
Gatling Rush	x, háromszög, négyzet, háromszög	18, 11, 10, 14
Running Blind	e+kör, x, kör	18, 14, 18
Quick Spin Kicks	x, x	18, 16
Gut Punch to Chain Slam	kiegyenesedve+háromszög, h+háromszög	18, 21
Run for Cover	h+x, háromszög, négyzet, kör	20, 12, 11, 12
Bruce Rush	h+x, háromszög, négyzet, háromszög	20, 12, 11, 14
Twin Knee	kiegyenesedve+x, kör	22, 16
Punch Kick Cross	négyzet~kör,	6, 15,
Southern Cross	négyzet~kör, x, x	6, 15, 17, 16
Lair's Dance	négyzet~kör, háromszög, négyzet, háromszög	6, 15, 21, 17, 21
Side Step Lair's Dance	négyzet~kör, háromszög, négyzet~f, háromszög	6, 15, 21, 17, 21
Cremation	négyzet~kör, háromszög, négyzet, kör	6, 15, 21, 17, 23
Atomic Dance	négyzet~kör, háromszög, kör	6, 15, 21, 23
Bruce Low Rush	négyzet, háromszög, négyzet, kör	6, 8, 11, 12
Bruce Rush	négyzet, háromszög, négyzet, háromszög	6, 8, 11, 14
Northern Lights	négyzet, háromszög, x	6, 8, 13
High & Mid Punch Parry	h+négyzet+háromszög, háromszög	
Low Parry	l+négyzet+x vagy háromszög+kör	
Taunt	négyzet+x+kör	
	Tízes Kombók	
	h+x, kör, négyzet, háromszög, négyzet, kör, háromszög, négyzet, kör, háromszög	20, 12, 5, 7, 3, 8, 5, 5, 10, 21
	h+x, kör, négyzet, háromszög, négyzet, kör, háromszög, kör	20, 12, 5, 7, 3, 8, 5, 26
	h+x, kör, négyzet, háromszög, négyzet, kör, x, x	20, 12, 5, 7, 3, 8, 17, 16
	Átdobások	
Full Neck Swing	(szemből) négyzet+x	30
Gravity Brain Buster	(szemből) háromszög+kör	30

Chains of Misery	(szemből) guggolásból, l/e, l, l/e+négyzet+háromszög	45
Gravity Blow	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Knee Blast	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Hummer Neck Wringer [tag]	(hátulról) négyzet+x, [tag] vagy háromszög+kör, [tag]	60

Julia Chang



Származási hely: Amerika
Stílus: Különféle kínai harcművészeti stílusok keveréke
Kor: 18, **Súly:** 165 cm
Magasság: 54 kg
Hobby: Vadászat





Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Gut Punch	l/e+háromszög,	10
Arm Whip	h+háromszög, négyzet+háromszög	12
Liquid Sweep	h+x	12
Flash Uppercut [tag]	e+négyzet, [tag]	15
Tequila Sunrise	kiegyenesedve+háromszög,	15
Skyscraper Kick	kiegyenesedve+kör	15
Heaven Shatter Kick	h+kör	17
Flash Elbow	guggolásból, l/e+háromszög	20
Palm Explosion	e+négyzet~háromszög	21
Parting Fist	oldallépés+háromszög	21
Twin Arrow	négyzet+háromszög	25
Shove It Up [tag]	e+négyzet+háromszög, [tag]	28
Earthquale Stomp	f/e+x+kör	35
Heaven Cannon	e+négyzet+kör	50
Gut Punch To Low Kick	l/e+háromszög, x	10, 10
Low Kick	l+kör, l+kör	10, 10
Elbow	e, e+négyzet, kör	10, 15
Gut Punch To High Kick	l/e+háromszög, kör	10, 20
Skyscraper Cannon [tag]	l/e+háromszög, négyzet, [tag]	10, 21

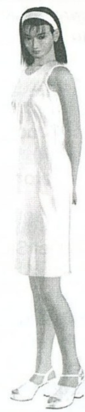
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Razor's Edge	l+kör, négyzet	10, 21
High Kick	l+kör, kör	10, 23
G-Clef To Bow & Arrow	négyzet~négyzet, kör, x	10, 5, 12, 15
G-Clef Uppercut [tag]	négyzet~négyzet, négyzet, [tag]	10, 5, 21
Club Fist - Bow & Arrow	négyzet+kör, x	12, 12, 15
Bow & Arrow	guggolásból, l/e+kör, x	12, 15
Mountain Crusher	l/e+kör, háromszög, h, e+négyzet	12, 15, 25
Flash Punch To Elbow	l, l/e+négyzet, háromszög	14, 21
Low Kick	kiegyenesedve+háromszög, kör, l+kör	15, 12, 10

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Razor's Edge	kiegyenesedve+háromszög, kör, négyzet	15, 12, 21
Razor Sweep To High Kick	kiegyenesedve+háromszög, kör, kör	15, 12, 23
Flash Elbow	kiegyenesedve+háromszög, háromszög	15, 22
Club Fist - Bow & Arrow	kiegyenesedve+háromszög, négyzet, kör, x	15, 5, 12, 15
Club Fist - Flash Uppercut [tag]	kiegyenesedve+háromszög, négyzet, négyzet	15, 5, 21
Low Kick	kör, kör, l+kör	20, 12, 10
Razor's Edge	kör, kör, négyzet	20, 12, 21
High Kick	kör, kör, kör	20, 12, 23
Low Kick	négyzet~háromszög, x	5, 8, 10
High Kick	négyzet~háromszög, kör, x	5, 8, 20
Skyscraper Cannon [tag]	négyzet~háromszög~ négyzet, [tag]	5, 8, 21
Bow & Arrow	l/e+négyzet, kör, x	8, 12, 15
Flash Uppercut [tag]	l/e+négyzet, négyzet, [tag]	8, 21
Ultimate Cannon [tag]	háromszög+x, négyzet, [tag]	8, 9, 25
Counter Clockwise Spin	x+kör	
Low Parry	l+négyzet+x vagy l+háromszög+kör	
Wave Taunt	háromszög+x+kör	

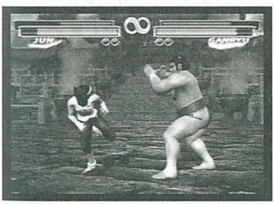
	Tízes Kombók	
	háromszög, négyzet, négyzet, háromszög, x, x, x, kör, kör, négyzet	8, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 8, 25
	háromszög, négyzet, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, x, háromszög, négyzet	8, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 5, 5, 30
	háromszög, négyzet, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, kör, x	8, 6, 6, 6, 6, 67, 7, 10, 25

	Átdobások	
Death Valley Bomb	(szemből) négyzet+x	35
Fisherman Suplex	(szemből) háromszög+kör	30
Arm Whip [tag]	(szemből) h+háromszög, [tag]	12
Rear Suplex	" l+négyzet+háromszög	45
Arm Lock Suplex	(szemből) l/e+négyzet+háromszög	37
Waist Suplex	(szemből) l, L/H+négyzet+x	30
Cross Arm Lock	(szemből) guggolásból, l/h, l, l/h+négyzet+háromszög	45
Mad Axes	(szemből) l, l/h, h , e+háromszög	14, 14, 14
Running Bulldog	(ellenfelünk baljáról) négyzet+x vagy háromszög+kör	40
Twisted Sister	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	45
German Suplex	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+kör	50

Jun Kazama



Származási hely: Japán
Stílus: Kazama stílusú ősi harcművészet
Kor: 22 év
Súly: 54 kg
Magasság: 170 cm
Hobby: Madarak figyelése





Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Sweeping Sparrow	guggolásból, l/e+háromszög	12
Leg Cutter	h+háromszög, kör	14
Charging Strike [tag]	e+háromszög, [tag]	15
Sparrow Trip	h+négyzet	16
Rock Shooter [tag]	l/h+háromszög, [tag]	16
Boomerang Sparrow	oldallépés+kör	18
Sparrow Gut Punch	kiegyenesedve+négyzet	19
Back Flip [tag]	h+x, [tag]	20
Sparrow Pirouette	háromszög+x	21

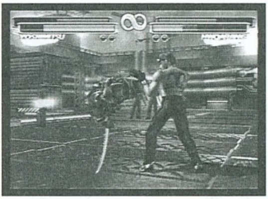
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Vacuum Mist Palm	négyzet+háromszög	22
Moon Scent	kiegyenesedve+x	22
Mist Palm Thrust	e, e+háromszög	25
Crescent Kick	e+kör	25
Spinning Roudhouse	e+x	30
Spinning Heel Drop	E+x (forgás háromszor)	40
Leg Cutter	h+x, kör	20, 14
Twin Cloud Kicks	kiegyenesedve+x+kör, x+kör	10, 10, 10, 10
Twin Punch	négyzet, háromszög	12, 10
High Punch Leg Cutter	négyzet, kör	12, 14
High Punch Screw Punch	négyzet, négyzet, x	12, 15, 14
Can Can	négyzet, négyzet, kör	12, 15, 15, 20
High Punch Shin Kick	négyzet, x	12, 7
Cartwheel Stomp	l/h+kör, kör, kör, x	14, 14, 14, 21, 25
White Heron	l/h+kör, kör, kör, négyzet+ kör, háromszög	14, 14, 14, 7, 10, 10
Cartwheel Stomp	l/h+kör, kör, x	14, 14, 21, 25
White Heron	l/h+kör, kör, négyzet+ kör, háromszög	14, 14, 7, 10, 10
Cartwheel Stomp	l/h+kör, x	14, 21, 25
White Heron	l/h+kör, négyzet+kör, háromszög	14, 7, 10, 10
Twin Punch	e+négyzet, x, négyzet, háromszög	15, 14, 12, 10
Leg Cutter	e+négyzet, x, négyzet, kör	15, 14, 12, 14
High Punch	e+négyzet, x, négyzet, négyzet, x	15, 14, 12, 15, 14
Screw Punch - Can Can	e+négyzet, x, négyzet, négyzet, kör	15, 14, 12, 15, 15, 20
Shin Kick	e+négyzet, x, négyzet, x	15, 14, 12, 7
White Heron	e+négyzet, x, négyzet+ kör, háromszög	15, 14, 7, 10, 10
Screw Punch - Can Can	e+négyzet, kör	15, 15, 20
Cartwheel Stomp	x+kör	15, 21
Charging Strike [tag]	h+x, háromszög, [tag]	20, 15
Can Can	l+x+kör	5, 20
High Punch	négyzet+kör, háromszög, négyzet	7, 10, 10, 12,
Twin Punch	négyzet+kör, háromszög, négyzet, háromszög	7, 10, 10, 12, 10
Leg Cutter	négyzet+kör, háromszög, négyzet, kör	7, 10, 10, 12, 14
Screw Punch Front Kick	négyzet+kör, háromszög, négyzet, négyzet, x	7, 10, 10, 12, 15, 14
Screw Punch Can Can	négyzet+kör, háromszög, négyzet, négyzet, kör	7, 10, 10, 12, 15, 15, 20
Shin Kick	négyzet+kör, háromszög, négyzet, x	7, 10, 10, 12, 7
Cresent Sweep	négyzet+kör, háromszög, l+kör	7, 10, 10, 20
Cresent Kick	négyzet+kör, háromszög, kör	7, 10, 10, 25
Spinning Nest	h+háromszög, négyzet+ háromszög	8, 15
Front Kick	h+háromszög, négyzet, x	8, 15, 14

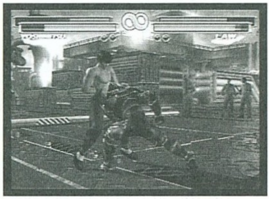
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Can Can	h+háromszög, négyzet, kör	8, 15, 15, 20
High&Mid Attack Reversal	h+négyzet+x vagy h+háromszög+kör	
Evasive Backflip	f, f/h	
	Tízes Kombók	
	kiegyenesedve+háromszög, négyzet, négyzet, négyzet, háromszög, négyzet, kör, x, x+kör	15, 10, 8, 8, 6, 5, 7, 7, 25, 25
	kiegyenesedve+háromszög, négyzet, négyzet, négyzet, háromszög, négyzet+kör, négyzet, x+kör	15, 10, 8, 8, 6, 7, 5, 6, 21, 24
	Átdobások	
Arm Scroll Lock	(szemből) négyzet+x	30
Serpent Twist	(szemből) háromszög+kör	30
White Mountain	(szemből) l/e+háromszög+x	35
Cherry Blossom	(szemből) h+négyzet+háromszög	40
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Cloud Taste	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Wind Wheel	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Angler Drop	(hátulról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	45



Yoshimitsu

Származási hely: Űr
Stílus: Manji-stílusú nindzsa harcművészet
Kor: Ismeretlen
Súly: 63 kg
Magasság: 178 cm
Hobby: Internetezés







Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Poison Wind	f/e+x+kör	10
Heal	oldallépés+x+kör, E	10
Sword Slice	l/h+négyzet	10
Backfist	e+háromszög	12
Lunging Sweep	guggolásból, l/e+x	12
Cyclone Lift	l+négyzet+háromszög	12
Step in Upper [tag]	l/e+háromszög, [tag]	13
Soul Siphon	oldallépés+x+kör, négyzet+kör	13
Running Flea	négyzet+háromszög, e, f vagy h, h	15
Ninja Blade Slice	e, e+háromszög	18
Side Kick	l/e+kör	19
Shrine Lift [tag]	oldallépés+háromszög, [tag]	20
Fubuki	e, e+kör	20
Flea	négyzet+háromszög	20
Sweep Slice	guggolásból, h+négyzet	20
Inner Palm	oldallépés+négyzet	21
Whirlwind	oldallépés+kör	21
Dive Bomb	e, e+négyzet+háromszög	22
Skull Splitter	négyzet+háromszög, négyzet+háromszög	22
Avoiding the Puddle	f/e+kör	25
Jumping Flea	négyzet+háromszög, f/h vagy f vagy f/e	25
Deathcopter Slash	f/e+négyzet+háromszög, l	25
Yoshimitsu Flash	h+négyzet+kör	25
Kangaroo Kick [tag]	l+x+kör, kör, [tag]	30
Kangaroo Kick [tag]	kör~x, [tag]	30
Sword Spin	h, h+négyzet, négyzet	30

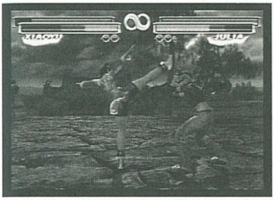
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Kangaroo Kick [tag]	négyzet+háromszög, x+kör, [tag]	30
Bad Breath	H+négyzet+háromszög, bármi	35
Deathcopter Trick	f/e+négyzet+háromszög, H	35
Deathcopter	f/e+négyzet+háromszög	40
Harakiri	l+négyzet+kör	60
Sword Impale	h, h+négyzet	90
Suicide	e, E+négyzet+kör	100
Double Suicide	e, e+négyzet+kör	100
Stone Fists	h+négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet	10, 10, 10, 10, 10, 10
Manji Spin Slaps	L/H+háromszög, háromszög, háromszög, háromszög, háromszög, háromszög	10, 10, 12, 12, 14, 15
Manji Spin Slaps	l+x+kör, háromszög, L/H+háromszög, háromszög, háromszög, háromszög	10, 12, 12, 14, 15
Sword Slice	f/e+x+kör, h+négyzet, l/h+négyzet	10, 2, 15
Manji Dance	f/e+x+kör, h+négyzet, kör, l/h+négyzet	10, 2, 15, 10
Manji Hop	f/e+x+kör, h+négyzet, x+kör	10, 2, 20
Kangaroo Kick [tag]	f/e+x+kör, x+kör, [tag]	10, 30
Manji Spin Slaps	e+háromszög, L/H+háromszög, háromszög, háromszög, háromszög, háromszög, háromszög	12, 10, 10, 12, 12, 14, 15
Flash Attack	háromszög, x	12, 21
Manji Spin Kicks	L/H+x, x, x, x, x	12, 7, 7, 5, 5
Low Flash Attack	háromszög, l+x	12, 8
Hilt Strike Backfist	l/e+négyzet, háromszög	15, 12
Door Knocker	l/e+négyzet, négyzet, négyzet, négyzet	15, 12, 12, 24
Manji Spin Slaps	l/e+négyzet, háromszög, L/H+háromszög, háromszög, háromszög, háromszög, háromszög, háromszög	15, 1210, 10, 12, 12, 14, 15
Moonsault Slayer	l, l/e, e +négyzet	15, 28
Indian Sit	e, e+háromszög, l+x+kör	18
Wood Cutter	e, e+x, négyzet	20, 18
Triple Roundhouse Combo	kör, kör, kör	20, 20, 21
Soul Siphon	e, e+négyzet+háromszög, négyzet+kör	22, 13
Zig Zag	x, kör	30, 30
Zig Kangaroo Kick [tag]	x, l/e+x+kör, [tag]	30, 30
Shark Attack Series	e, e+x+kör, négyzet+ háromszög, x+kör	30, 40, 30
One Two Punches	négyzet, háromszög	5, 8
One Two Three Punches	négyzet, háromszög, négyzet	5, 8, 6

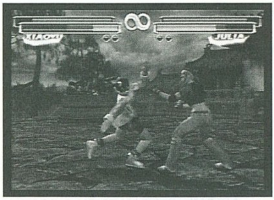
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Manji Blood Dance	l+négyzet+kör, H+négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet	60, 3, 3, 3, 3, 3
Possession	e, e+négyzet+háromszög, E+négyzet+kör	-35
Possession	oldallépés+x+kör, E+négyzet+kör	-35
Evasive Side Spin	h+x+kör, x+kör, x+kör, x+kör, x+kör, x+kör	-8, -8, -8, -8, -8, -8
Low Parry	l+négyzet+x	
Yoga	l+x+kör~L	
Vacuum Dance	l+x+kör, f vagy h	
Meditation	oldallépés+x+kör	
Fake Suicide	e, e+négyzet+kör	
Spirit Shield	l/h+négyzet+háromszög	
Evasive Backflip	f, f/h	
Sword Delay	l/h+négyzet, semmi, L/H	
Indian Sit	l+x+kör	
Indian Sit	négyzet+háromszög, l+x+kör	
Meditation	oldallépés+x+kör	
	Tízes Kombók	
	négyzet, háromszög, négyzet, kör, kör, kör, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet	5, 8, 6, 9, 9, 5, 5, 8, 8, 30
	négyzet, háromszög, négyzet, kör, háromszög, háromszög, háromszög, kör, négyzet, négyzet	5, 8, 6, 9, 3, 3, 3, 7, 8, 30
	kör, kör, háromszög, háromszög, kör, kör, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet	20, 20, 5, 6, 9, 5, 5, 8, 8, 30
	Átdobások	
Jumping Body Slam	(szemből) négyzet+x	30
Sword Face Smash	(szemből) háromszög+kör	30
Rainbow Drop	(szemből) l, l/h, h + négyzet+háromszög	50
Wheels of Hell	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	15, 25
Clonimitsu	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	15, 25
Tornado Drop	(hátulról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	70

Ling Xiaoyou



Származási hely: Kína
Stílus: Hakke Ken, Hike Ken és más kínai harci stílusok
Kor: 16 év, **Súly:** 42 kg
Magasság: 157 cm
Hobby: Utazás, Vidámparkok látogatása





Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Guard Break	l/h+x	0
Single Fan	f+négyzet	5
Alternate Single Fan	F+négyzet	5
Flower Bed	guggolásból, l/e+kör	6
Belly Chop	l/e+négyzet	10
Alternate Belly Chop	L/E+négyzet	10
Great Wall	h+négyzet	10
Alternate Great Wall	H+négyzet	10
Shady Lotus	guggolásból, L/E+háromszög	10
Nut Cracker	l/h+kör	10
Toe Kick	l/e+kör	11
Sun Flower [tag]	kiegyenesedve+háromszög, [tag]	12
Raccoon Swing	e, e+x	13
Sky Scraper Kick	kiegyenesedve+kör	14
Butter the Bread	l/e+háromszög	15
Punt Kick	l/e+x	17
Birds Flock	négyzet+háromszög	24
Storming Flower	l/h+négyzet	25
Cloud Kick	e+x	25
Front Layout	e, e+x+kör	25
Step Kick	e, e+kör	25
Cyanide	f/e+kör	25
Phoenix Strike	h+négyzet+háromszög, négyzet+háromszög	40
Lotus Twist	guggolásból, l/e+ háromszög, négyzet	10, 15
X Marks the Spot	e, e+négyzet+háromszög, négyzet+háromszög	12, 27

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Twin Phoenix	h+kör vagy oldallépés+kör	13, 15
Cross Lifting Palms [tag]	l/e+háromszög, négyzet, [tag]	15, 12
Bayonet Mc Twist	négyzet, l+háromszög	4, 10
Bayonet	négyzet, háromszög	4, 7
Fortune Cookie	f+négyzet+háromszög, háromszög, négyzet	5, 8, 12, 25
Ginger Snap	f+négyzet+háromszög, x+kör	5, 8,
Flower Garden	guggolásból, l/e+kör, kör	6, 16
Flapping Wings	l+négyzet	7, 7, 7
Alternate Flapping Wings	L+négyzet	7, 7, 7
Belly Chop	háromszög, négyzet	8, 10
Alternare Belly Chop	háromszög, L/E+négyzet	8, 10
Fire Dance [tag]	L+x, háromszög, négyzet, kör, [tag]	8, 6, 6, 12
High Parry	négyzet+kör	
Low Parry	l+négyzet+kör	
Cartwheel Dodge	e+négyzet+háromszög	
Spinner Dodge	x+kör	
Dive Roll	e+x+kör	
Evasive Backflip	f, f/h	
Crouching Rain Dance Starter	guggolásból, l/h+x+kör	
Phoenix Stance Starter	l+négyzet+háromszög	
Rain Dance Starter	h+x+kör	25
Hypnotist Walk	h+négyzet+háromszög, háromszög	
False Salute Taunt	négyzet+x+kör	
Greetings Taunt	háromszög+x+kör	

	Rain Lance	
Art of Phoenix Stance	l+négyzet+háromszög	
Reverse Slap	háromszög	10
Back Circle Breaker	l+x	15
Alternate Circle Breaker	L+x	15
Juggle Mistrust [tag]	kör, [tag]	16
Reverse Front Layout	e, e+x+kör	17
Pig Leg To Roo Kick	e, e+x, x+kör	20, 25
Dark & Stvagymy [tag]	háromszög, négyzet, kör, [tag]	10, 10, 15
Spinner Dodge	x+kör	
Spin Away	f+x+kör	
California Roll	e+x+kör	

	Art of Phoenix	
Rain Dance Stance	e+négyzet+háromszög	
Handfull	négyzet	7
Flower Bed	e+kör	7
Trick Flower	F+kör	8
Handfull	háromszög	12
Knee Stabber	x	15

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Barrel Shotgun	f/e+x	15
Fire Cracker	kör~x	15
Power Wave Crest [tag]	négyzet+háromszög, [tag]	16
Phoenix Trip	f/e, x	19
Flower Kick	kör	23
Heavy Wave Crest [tag]	l+négyzet+háromszög, [tag]	25
Crane Kick	f/e, kör	25
Flying Crane Kick	F/E+kör	25
Pirouette Kick	F/E+x	30
Double Barrel Shotgun	f/e+x, x	15, 23
Scissors Kick	f/e+x, kör	15, 25
Flower Garden	e+kör, kör	7, 10
Flower Power	f+kör, kör	8, 12
Butterfly	l	
Roll Out	e+x+kör	

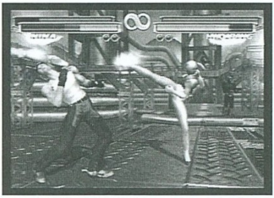
	Tízes Kombók	
	f+kör, négyzet, háromszög, négyzet+háromszög, négyzet, x, kör, kör, kör, négyzet	20, 4, 7, 12, 10, 15, 6, 10, 14, 20
	f+kör, négyzet, háromszög, kör, kör, háromszög, négyzet+ háromszög, négyzet, kör, háromszög	20, 4, 7, 6, 10, 12, 12, 10, 16, 21

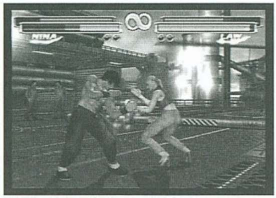
	Átdobások	
Jade	(szemből) négyzet+x	10, 20
Ruby	(szemből) háromszög+kör	30
Dislocatvagy	(szemből) l, l/h, h +háromszög	35
Human Hurdle [tag]	(szemből) e+háromszög~ négyzet, [tag]	4
Neck Squeeze Slap	(rain dance) e, e+x+kör	17, 30
Hop 'n Throw	(rain dance) e, e+négyzet+x	
Cradle Throw	(Art of Phoenix - elölről) négyzet+x	
Arm Flip [tag]	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	45
Dump the Bucket	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	38
Crank Up	(hátulról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	50

Nina Williams

Származási hely: Írország
Stílus: Aikido
Kor: 22 év, Súly: 49 kg
Magasság: 161 cm
Hobby: Az Anna által megtévesztett emberek felvilágosítása







Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Slicer	l/h+kör	7
Helping Hand	l/h+négyzet	10
Heel Slicer	oldallépés+kör	10
Assassin Dagger	e, e+négyzet	14
Killing Blade	h+négyzet	15
Snake Shot	oldallépés+négyzet	15
Betrayer	oldallépés+négyzet, H, négyzet+kör	15
Quick Panther Claw	e, e+háromszög	15
Nose Lifter	oldallépés+háromszög	15
Spider Knee	kiegyenesedve+x	15
Wipe the Flovagy	l, l/e+kör	15
Twisted Mind	l+x+kör	16
Blonde Bomb	e+négyzet+háromszög	20
Spiral Explosion	oldallépés+négyzet+háromszög	20
Backhand Body Blow	l/h+háromszög	20
Leaping Slash Kick	e, e, e+x	20
Flip Heel Kick	e, e+kör	20
Panther Claw	e, E+háromszög	21
Shut Up	l, l/e+háromszög	24
Bad Habit	e, e+x	25
Divine Cannon [tag]	l/h+x+kör, [tag]	25
Hunting Swan	l/h+négyzet+háromszög	95
Evil Mist	l, l/e, e , L/H+háromszög+x	0
Ice Cold Upper [tag]	háromszög, l+x, háromszög, [tag]	10, 10, 10
Twin Jab To Low Kick	háromszög, négyzet, kör	10, 10, 15
Ice Cold	háromszög, l+x, kör	10, 10, 15
Blonde Bomb Assault	l/e+x, négyzet, háromszög, e+négyzet+háromszög	10, 10, 6, 20

Megnevezés	Kombináció	
Creeping Snake	l/e+x, háromszög,	10, 12,
Low Spin Kick	l/e+x, háromszög, l+x,	10, 12, 10
Upper [tag]	l/e+x, háromszög, l+x, háromszög	10, 12, 10, 10
High Kick	l/e+x, háromszög, l+x, kör	10, 12, 10, 15
Roundhouse	l/e+x, háromszög, kör	10, 12, 15
Upper [tag]	l/e+x, háromszög, x, x, háromszög, [tag]	10, 12, 20, 10, 10
High Kick	l/e+x, háromszög, x, x, kör	10, 12, 20, 10, 15
Shin Kick	l/e+x, háromszög, x, x, l+kör	10, 12, 20, 10, 7
Head Ringer	l/e+x, háromszög, x, kör	10, 12, 20, 15
Biting Snake	l/e+x, háromszög, négyzet, kör	10, 12, 6, 8
Double Punch	l/e+négyzet, háromszög	10, 15
Jab Roundhouse	háromszög, kör	10, 15
Mid Kick Roundhouse	l/e+x, kör	10, 15
Jab Spike Combo	háromszög, x, x	10, 20, 10
Upper [tag]	háromszög, x, x, háromszög, [tag]	10, 20, 10, 10
High Kick	háromszög, x, x, kör	10, 20, 10, 15
Shin Kick	háromszög, x, x, l+kör	10, 20, 10, 7
Jab Head Ringer	háromszög, x, kör	10, 20, 15
Flash Kicks	l/e+x, x, x, x	10, 6, 8, 10
Assault - Blonde Bomb	l/e+x, x, x, négyzet, háromszög, e+négyzet+háromszög	10, 6, 8, 10, 5, 20
Roundhouse	l/e+x, x, x, kör	10, 6, 8, 15
Shin Kick Spin Punch (oldalazás)	l+kör, négyzet (~f vagy ~l)	10 7, 10
Low Spin Kick Upper [tag]	l+x, háromszög, [tag]	12, 10
Low Spin Kick - High Kick	l+x, semmi, kör	12, 15
Low Spin Kick - Shin Kick	guggolásból+x, kör	12, 7
Evil Mist	oldallépés+négyzet, E, l/h, l/h+ háromszög+x	15, 0
Palm Grab	oldallépés+négyzet, E, négyzet+háromszög	15, 15
Double Shot	oldallépés+négyzet, háromszög	15, 15
Palm Grab	kiegyenesedve+x, négyzet+háromszög	15, 15
Blonde Attack	kör, x, háromszög	15, 15, 10
High Kick	kör, x, kör	15, 15, 15
Shin Kick	kör, x, l+kör	15, 15, 7
Double Slap	h+háromszög, háromszög	15, 18
Flip Heel Kick	oldallépés+négyzet, E, kör	15, 20
Bad Habit	oldallépés+négyzet, E, x	15, 25
Can Opener	f/e+kör, x, kör	20, 10, 14
Hop - Low Spin Kick - Upper [tag]	f/e, semmi, l+x, háromszög	25, 10
Spike Combo	x, x, háromszög	25, 10, 10

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
High Kick	x, x, kör	25, 10, 15
Shin Kick	x, x, l+kör	25, 10, 7
Head Ringer	x, kör	25, 15
Hopping Low Spin Kick To High Kick	f/e, semmi, l+x, semmi+kör	25, 15
Hopping Low Spin Kick To Shin Kick	f/e, semmi, l+x, kör	25, 7
Double Punch	négyzet, háromszög,	4, 10,
Jail Crusher Upper [tag]	négyzet, háromszög, l+x, háromszög	4, 10, 10, 10
Jail Crusher Kick	négyzet, háromszög, l+x, kör	4, 10, 10, 15
Bermuda Triangle	négyzet, háromszög, kör	4, 10, 15
Blonde Bomb	négyzet, háromszög, e+négyzet+háromszög	4, 10, 20
Spike	négyzet, háromszög, x, x,	4, 10, 20, 10
Upper [tag]	négyzet, háromszög, x, x, háromszög, [tag]	4, 10, 20, 10, 10
High Kick	négyzet, háromszög, x, x, kör	4, 10, 20, 10, 15
Shin Kick	négyzet, háromszög, x, x, l+kör	4, 10, 20, 10, 15
Head Ringer	négyzet, háromszög, x, kör	4, 10, 20, 15
Punch Rush Blonde Bomb	négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, e+négyzet+háromszög	4, 10, 6, 6, 20
Biting Snake	négyzet, háromszög, négyzet, kör	4, 10, 6, 8
Low Jab Rising Kick	l+négyzet~kör	5, 10
Cross Blade	l/e+négyzet+háromszög	6, 8
Slicer Divine Cannon	l/h+kör, x	7, 21
Low Jab Toe Kick	l+háromszög, kör	8, 10
High and Mid Attack Reversal	h+négyzet+x vagy h+háromszög+kör	
Low Parry	l+négyzet+x	
Sway	oldallépés+négyzet, H	
Evasive Backflip	f, f/h	

	Tízes Kombók	
	négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, háromszög, kör	4, 10, 6, 6, 7, 9, 6, 6, 6, 30
	négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, kör, x	4, 10, 6, 6, 7, 9, 6, 6, 5, 25
	négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, kör, x, kör, háromszög, kör, x	4, 10, 6, 6, 9, 9, 5, 6, 5, 25
	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, háromszög, kör	10, 15, 6, 6, 7, 9, 6, 6, 6, 30

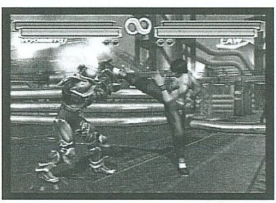
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, kör, x	10, 15, 6, 6, 7, 9, 6, 6, 5, 25
	l/e+négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, kör, x, kör, háromszög, kör, x	10, 15, 6, 6, 9, 9, 5, 6, 5, 25
	kiegyenesedve+négyzet, háromszög, négyzet, háromszög, x, x, háromszög, négyzet, háromszög, kör	12, 15, 6, 6, 7, 9, 6, 6, 6, 30
	Átdobások	
Arm Grab Flip	(szemből) négyzet+x	30
Lifting Toss	(szemből) háromszög+kör	30
Neck Throw [tag]	(szemből) f/e+négyzet+háromszög, [tag]	40
Embracing Elbow Strike	(szemből) l/e, l/e+négyzet	33
Rolling Triangle Lock	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	40
Swinging Toss [tag]	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+x, [tag] vagy háromszög+kör, [tag]	38
Triangle Hold	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+kör	60
	Magas szintű Átdobások	
Palm Strike	(szemből) l, l/e, e + négyzet+háromszög	15
Arm Bar	" x, kör, x, négyzet+háromszög	30
Double Snap	" háromszög, x, kör, háromszög, háromszög	15, 15
Neck Crusher	" négyzet, x+kör, négyzet, háromszög, négyzet+háromszög	35
Gale Tech Strech	" négyzet, háromszög, kör, x, négyzet+háromszög+x	45
Standing Reverse Arm Lock	" négyzet, x, háromszög, négyzet	20
Rear Gale Tech Falcon Wing	" x, négyzet, x, négyzet+ háromszög, négyzet+háromszög	25
Falling Reverse Arm Lock	" háromszög, négyzet, x, kör, négyzet+háromszög	25
Lifting Toss	(szemből) háromszög+kör	30
Shoulder Buster	" négyzet, háromszög, négyzet	35
Arm Lock	" háromszög, négyzet, x	10
Leaping Heel Hold	(szemből) e, e, e+x	20, 20
Achilles Tendon Lock	" négyzet, x, háromszög+kör, x+kör, négyzet+háromszög	45
Knee Cross Lock	" x, négyzet, kör, háromszög+kör	35
Crab Claw	(szemből) l, l/e, e +x+kör	15

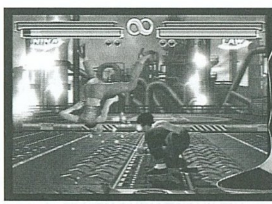
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Commando Arm Lock	" x+kör, x, kör, négyzet+háromszög	35
Heel Hold	" x+kör, kör, háromszög, négyzet+háromszög	20
Knee Cross Lock	" x, négyzet, kör, háromszög+kör	35
Achilles Tendon Lock	" négyzet, x, háromszög+kör, x+kör, négyzet+háromszög	45
Betrayer	(szemből) l, l/h, h +négyzet+kör	15
Standing Reverse Arm Lock	" négyzet, x, háromszög, négyzet	20
Rear Gale Tech Falcon Wing	" x, négyzet, kör, négyzet+ háromszög, négyzet+háromszög	25
Falling Reverse Arm Lock	" háromszög, négyzet, x, kör, négyzet+háromszög	25
Twisted Nightmare	" háromszög, négyzet, négyzet+ háromszög, négyzet+háromszög+x	28
Neck Crusher	" négyzet, x+kör, négyzet, háromszög, négyzet+háromszög	35
Gale Tech Strech	" négyzet, háromszög, kör, x, négyzet+háromszög+x	45

Forest Law

Származási hely: Amerika
Stílus: Karate
Kor: 25
Súly: 66 kg
Magasság: 177 cm
Hobby: Vásárlás







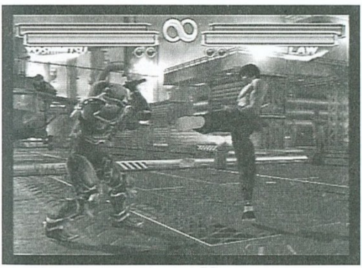
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Low Fake Step	h+négyzet+háromszög, x	10
Power Jab	l, l/e, e +négyzet	12
Tricky Trap	h+négyzet+háromszög, négyzet	12

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Tricky Fist	h+négyzet+ háromszög, háromszög	12
Quick Catapult [tag]	guggolásból, f/e+kör, [tag]	15
Tricky Low Kick	h+négyzet+háromszög, kör	15
Dragon Slide	guggolásból, l/e, l, l/e+x	17
Step In Kick	l/e+x	18
Catapult Kick [tag]	x+kör, [tag]	21
Dragon Upper [tag]	kiegyenesedve+háromszög, [tag]	22
Tricky Step In Kick	h+négyzet+háromszög, x	22
Dragon Hammer	e+négyzet+háromszög	23
Fake Somersault Sky Kick [tag]	guggolásból, f/e, kör, [tag]	25
Quick Advance Catapult [tag]	F/E+kör, [tag]	25
Dragon Tail	l/h+kör	25
Leaping Slash Kick	e, e, e+x	30
Rainbow Kick	guggolásból, F/E+x+kör	30
Dragon Upper (Tricky Step as Stance)	h+négyzet+háromszög, háromszög	32
High Catapult Kick	guggolásból, F/E+kör	35
Poison Arrow	e+háromszög~négyzet	40
Dragon's Claw (Tricky Step as Stance)	h+négyzet+háromszög, négyzet	43
Dragon Fang	l/h+négyzet+háromszög	100
Mid Jab Somersault	l+háromszög, x	(10 8), 21
Head Kick Step In Kick	l+x, x, e+x	10, 15
Mugging	négyzet+háromszög+x+ kör~négyzet, x	10, 7
Dragon Judgement	oldallépés+háromszög, négyzet, háromszög, négyzet	10, 7, 10, 27
Dragon Storm [tag]	h+négyzet, háromszög, négyzet, [tag]	12, 12, 15
Crouch Kick Somers. [tag]	guggolásból+x, kör, [tag]	12, 21
Face Kick Somersault	kiegyenesedve+kör, x	12, 21
Junkyard Combo [tag]	h+háromszög, x, kör, [tag]	12, 8, 22
Twin Catapult	guggolásból, f/e+kör, x	15, 21
Front Kick Somersault	l/e+kör, x	15, 21
Dragon Whip	l/h+háromszög, kör	15, 24
Shoalin Spin Kicks	kör, x, kör	16, 12, 12
Shaolin Spin Kicks	kör, x, kör	16, 12, 12
Double Dragon	oldallépés+x+kör	16, 22
Roundhouse Somersault	kör, f+x	16, 30
Roundhouse Somersault	kör, f+x	16, 30
Triple Kick Roundhouse [tag]	x, x, x, kör	18, 10, 10, 21
Double Kick Step In Kick	x, x, e+x	18, 10, 15

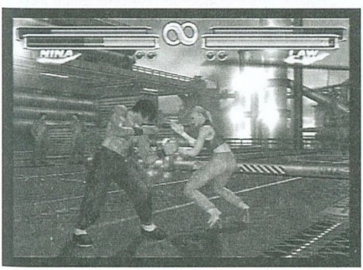
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Step In Combo	L/E+x, x, x	18, 10, 16
Double Kick Somersault [tag]	x, x, kör, [tag]	18, 10, 21
Head Kick Somersault [tag]	x, kör, [tag]	18, 21
Twin Catapult	x+kör, x	21, 21
Jump Kick Somersault [tag]	f/e+x, kör, [tag]	25, 25
Twin Catapult	F/E+kör, x	25, 25
Frog Man	l+x+kör	25, 27
Twist Kick Somersault [tag]	kiegyenesedve+x, kör, [tag]	28, 25
Double Punch	négyzet, háromszög	5, 12
Machine Gun Arrow	négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet	5, 5, 5, 5, 5
Rave War	négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, háromszög, háromszög	5, 5, 5, 5, 5, 6, 10
Rave War Combo	négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, E+háromszög, háromszög, háromszög	5, 5, 5, 5, 5, 6, 5, 10
Rave War	háromszög, háromszög	6, 10
Rave War Combo	E+háromszög, háromszög, háromszög	6, 5, 10
Side Kick Somersault	l+kör, x	7, 21
Rave Kicks	l+x, x	8, 10
Head Kick Somersault [tag]	l+x, x, x, kör, [tag]	8, 10, 10, 21
Double Kick Somersault [tag]	l+x, x, x, kör, [tag]	8, 10, 10, 21
Step In Kick	l+x, x, e+x	8, 10, 15
Somersault	l+x, x, kör	8, 10, 21
High Parry	h+négyzet+x	
Low Parry	l+négyzet+x	
Tricky Step	h+négyzet+háromszög	

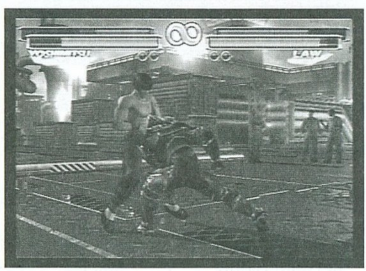
	Tízes Kombók	
	l/e+négyzet, háromszög, háromszög, négyzet, x, x, x, kör, x, kör	10, 5, 6, 5, 7, 6, 7, 7, 10, 25
	l/e+négyzet, háromszög, háromszög, négyzet, x, x, l+x, semmi+kör, kör, kör	10, 5, 6, 5, 7, 6, 6, 8, 15, 38
	l/e+négyzet, háromszög, háromszög, négyzet, x, x, l+x, semmi+x, kör, kör	10, 5, 6, 5, 7, 6, 6, 7, 7, 38
	l/e+négyzet, x, háromszög, háromszög, x, x, x, kör, x, kör	10, 6, 6, 8, 6, 6, 7, 7, 10, 25

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
	l/e+négyzet, x, háromszög, háromszög, x, x, l+x, semmi+kör, kör, kör	10, 6, 6, 8, 6, 6, 6, 8, 15, 38
	l/e+négyzet, x, háromszög, háromszög, x, x, l+x, semmi+x, kör, kör	10, 6, 6, 8, 6, 6, 6, 7, 7, 38
	Átdobások	
Dragon's Fire	(szemből) négyzet+x	7, 23
Hopping Frog	(szemből) háromszög+kör	30
Chastisement Punch	(szemből) l/e+négyzet+háromszög	30
Bulldog Drop	" négyzet, háromszög, négyzet+háromszög	35
Dragon Knee [tag]	(szemből) e, e+x+kör, [tag]	28
Run Up Drop	(szemből) e+háromszög+x	30
Headlock Kick	(ellenfelünk baljáról) négyzet+x vagy háromszög+kör	40
Nut Cracker	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+x vagy háromszög+kör	42
Dragon Bites	(hátulról) négyzet+x vagy háromszög+kör	50









Hwoarang

Származási hely: Dél-Korea
Stílus: Tae Kwon Do
Kor: 19 év
Súly: 65 kg
Magasság: 181 cm
Hobby: Jachton hajókázni







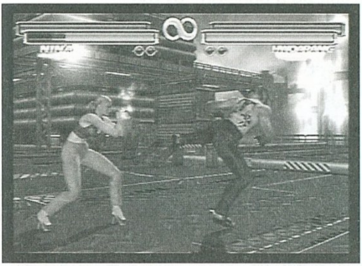
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Body Blow	l/e+négyzet+háromszög	10
Crippler	l/h+kör	10
Reverse Shot	h+háromszög	12
Rejection	f/e+kör	15
Rusty Knife Righty	e+háromszög	15
Rusty Knife Lefty	E+háromszög	15
Flamingo Kick	f+x	20
Plasma Blade [tag]	háttal az ellenfélnek kör, [tag]	20
Doggie Lift	e+kör	20
Rude Boy Righty	kör, e+kör	20
Ecoli	e, semmi, l, l/e+x~x	22
Ecoli	e+x~x	22
Sky Rocket [tag]	e, semmi, l, l/e+kör, [tag]	23
Windmill Kick	kiegyenesedve+x	28
Nose Bleeder	h+kör	28
Repeater	l/h+kör~kör	30
Spiral Trap	e, e+x	30
Leaping Slash Kick	e, e, e+x	30
Torpedo Kick	e, e+kör	30
Dynamite Heel	l/h+x+kör	40
Rejected	háromszög, x	10, 16
Rejection	háromszög, kör	10, 25
Knee Buster Dodge Lift	l+x, kör	12, 13
Rude Boy Lefty	kör, kör	14, 10
Toe Jam Flamingo	kör, kör, kör	14, 10, 10
Blizzard Kicks	kör, kör, kör, x	14, 10, 10, 10
Hot Feet	kör, kör, kör, kör	14, 10, 10, 20
Toe Jam Righty	kör, kör, e+kör	14, 10, 25

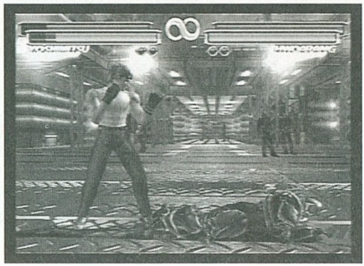
Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Axe Murderer Lefty	kör, e+x	14, 17
Axe Murderer Righty	kör, x	14, 20
Party Hearthy	x, x, x, kör	15, 12, 10, 20
Total Outrage	x, x, x, kör, kör	15, 12, 10, 20, 15
Machine Gun Kicks [tag]	x, x, x, x, [tag]	15, 12, 10, 25
Disvagyderly Conduct	x, x, kör	15, 12, 20
Bad Menace	x, x, kör, kör	15, 12, 20, 15
Menace	x, x, l+x	15, 12, 7
Menace to Society	x, x, l+x, kör	15, 12, 7, 20
Double Menace to Society	x, x, l+x, kör, kör	15, 12, 7, 20, 15
Hunting Hawk	f/e+x, kör, x	15, 14, 25
Tsunami Kick	kiegyenesedve+kör, kör	15, 15
Flying Eagle	x~kör	15, 28
Public Enemy	l/e+x, kör	17, 21
Short Outrage	e+kör, kör	20, 15
Rejected	négyzet, háromszög, x	5, 10, 16
Rejection	négyzet, háromszög, kör	5, 10, 25
Home Surgery	négyzet, négyzet, x, x	5, 8, 10, 18
Fire Cracker [tag]	l+kör, kör, [tag]	7, 22
Cancel	l/h+x+kör, h, h	
Low Parry	l+négyzet+x	
Disrespect	négyzet+háromszög	
Stance Change	x+kör	
Left Flamingo Stance	e+x	
Right Flamingo Feint	e, semmi+kör	

	As a Lefty	
Right Side Kick	l/e+kör	12
Teaser Trip	x	15
Chainsaw Flamingo	kör~e	15
Plasma Blade	háttal az ellenfélnek x	20
Grand Theft	e+kör~kör	20
Pirouette Kick	e, e+kör	20
Cheap Shot	e+x, b	25
Ripoff	e, e+x	25
Misdemeanor	h+x	28
Snap Spin Kick	h+kör	32
Backlash	x~kör	36
Migrane	négyzet, négyzet	10, 12
Jab Spin Kick	háromszög, h+kör	10, 32
Chainsaw Kick	kör, x	15, 20
Double Hook	kör, kör	15, 27
Teaser Trip Wild Roundhouse	x, x	15, 40
Teaser Trip	e+x, kör	18, 20
Screw Pirouette Kick	e, e+kör~x	20, 20
Big Fists	háromszög, négyzet, négyzet	6, 10, 12
Jab Chainsaw Flamingo	háromszög, kör~e	6, 15

Megnevezés	Kombináció	Sebzés
Jab Chainsaw Kick	háromszög, kör, x	6, 15, 20
Jab Double Hook	háromszög, kör, kör	6, 15, 27
PK Combo	háromszög, x	6, 25
Right Flamingo Stance	e+kör	
	Right Elamingo	
Righty	semmi	
Spin Back Fist	négyzet	12
Right Jab	háromszög	12
Teaser Trip	l+x	12
Right Cutter	l+kör	13
Right Snap Kick	e+kör	18
Super Right	kör	20
Left Heel Lance [tag]	h+x, [tag]	21
Flamingo Hop Kick	x	25
Snap Spin Kick	h+kör	32
Side Step	f vagy l	
Flamingo Stepping	e	
Flamingo Back Dash	h	
	Left Elamingo	
Left Jab	négyzet	12
Right Back Hand	háromszög	12
Left Cutter	l+x	12
Teaser Trip	l+kör	15
Left Snap Kick	e+x	18
Right Heel Lance [tag]	h+kör, [tag]	21
Famingo Hop Kick	kör	28
Snap Spin Kick	h+x	32
Power Blast	négyzet+kör	80
Menace to Society	x, x, kör	12, 10, 20
Bad Menace	x, x, kör, kör	12, 10, 20, 15
Machine Gun Kicks [tag]	x, x, x, [tag]	12, 10, 25
Public Enemy	x, kör	12, 21
Side Step	f vagy l	
Flamingo Steppin'	e	
Flamingo Back Dash	h	
Lefty	semmit	
	Tízes Kombók	
	(Left Elamingo) háromszög, háromszög, x, kör, x, kör, kör, kör, kör, x	12, 7, 10, 7, 7, 8, 7, 10, 21, 42
	(Right Elamingo-vak kezdeni) négyzet, háromszög, x, kör, x, kör, kör, kör, kör, x	12, 7, 10, 7, 7, 8, 7, 10, 21, 42

	Átdobások	
Pick Pocket	(szemből) négyzet+x	20, 10
Falcon Dive Kick	(szemből) háromszög+kör	20, 10
Roll & Choke	(szemből) e, e+háromszög	30
Door Mat	(szemből) l, l/h, h +x	40
Leg Hook	(szemből) l, l/h+négyzet+x	30
Human Cannonball [tag]	(szemből) e+háromszög+x, [tag]	18
Dead End	(ellenfelünk baljáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	38
Neck Snapper	(ellenfelünk jobbjáról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	22, 22
Slaughter House	(hátulról) négyzet+ x vagy háromszög+kör	55









Következő számunkban folytatjuk...

Playstation cheatek

Championship Surfer

Az Arctic Beach és az Iceman szörfös
A főmenüben üssük be: L2, R1, R2, L1, L2.

Iceman választása
Teljesíttsük a játékot pro fokozaton.

Fear Effect 2: Retro Helix



Art galériák
Akik nem kívánnak többször is végigmenni a kalandon, azoknak íme felsoroljuk az összes megnyerhető art galéria kódját. Az egyes kódokat a címképernyőn, a villogó Press Start feliratnál lehet beütni, s ha nem hibázzuk el őket, egy hangot kell hallanunk. Az első diszket berakva a kód: Bal, Jobb, Fel, Le, Le, Kör. Miután beütöttük, menjünk az opciók közé, válasszuk az extrákat, s ott találjuk a grafikákat. A második diszket berakva a kód: Fel, Fel, R1, R1, R1, Négyzet. A harmadik diszknél a kód: L1, R2, L1, R2, L1, Négyzet. Végül a negyedik diszk kódja: Kör, Kör, Négyzet, L2, Négyzet.

Cheat mód
Mindenek előtt végeznünk kell a játékkal bármelyik nehézségi szinten, s el kell mentenünk egy lenullázott állást. Utóbbival indítsunk egy új játékot, és várjuk meg, amíg a bevezető képsorok leperegnek, és betöltődik az első helyszín. Miután Rain elment, s Hanával utána indulunk, az első képernyőváltásnál egy apró kis panelt láthatunk villogni a bal oldalon: azon üthetjük be a csaló kódokat, amik itt alább következnek.

Az összes fegyver
Üssük be a panelon: "11692".

Örök muníció
Üssük be a panelon: "61166".

Nagy fej mód
Üssük be a panelon: "10397".

Ford Racing



Láthatatlan kocsi
Indítsunk egy új karriert, és nevünknek írjuk be: "MARK MARTIN". Ezután menjünk az első versenyhez a KA sorozatban, fussuk le a kvalifikációs kört, és versenyezzünk - ekkor láthatatlan lesz az autónk.

Gauntlet Legends

Cheat mód
Új karakter nevének írjuk be: "MESSIAH".

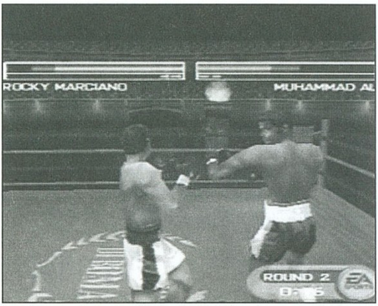
Pályaválasztás
Új karakter nevének írjuk be: "LOCK UP".

99-es szintű karakter
Új karakter nevének írjuk be: "GASAWAY".

Bonusz szintek
Új karakter nevének írjuk be: "CRAZY"

Maximális kombó-powerupok
Új karakter nevének írjuk be: "ICE".

Knockout Kings 2001



Barry Sanders aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "SANDERS".

Jason Giambi aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "GIAMBI".

Junior Seau aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "SEAU".

Owen Nolan aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "NOLAN".

Steve Francis aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "FRANCIS".



Baby aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "BABY".

Cyclops aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "EYE".

Gorilla aktiválása
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "GORE".

A karakterek specialitásai
Nyomjuk le egyszerre a Háromszög+Kört.

Az ellenfél fülének leharapása
A meccs során tartsuk lenyomva az L1+R1-et az ellenfél megfogásához, majd nyomjuk le egyszerre a Háromszög+Kör+X+Négyzet kombinációt.

Tiltott fejelés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy Háromszöget.

Tiltott övön aluli ütés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy X-et.

Tiltott vese-ütés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy Kört.

Tiltott könyökölés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy Négyzetet.

Tiltott rúgás

A meccs során nyomjuk le egyszerre a Háromszög+Kör+X+Négyzet kombinációt.

Michelin Rally Masters

Cheat mód

Lépjünk be az Options menübe a főmenüből, és a "Code Entry" pontot választva írjuk be, hogy "J20X4CRFL4ZT", s ezzel mindent megnyitunk a játékban.

NBA Hoopz

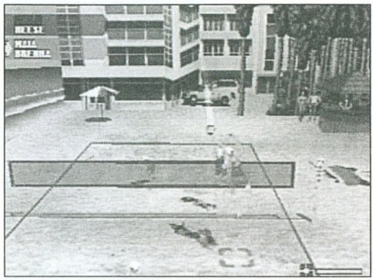


Csaló kódok

A versus képernyőn a Négyzet, Háromszög, Kör gombokat leütve alul megváltoznak az ikonok - á la Mortal Kombat. Az alábbi listán az szerepel, hogy melyiket mennyiszer kell leütni, valamint az, hogy a kód bevitele után melyik irány lenyomásával kell a bevitt cheatet aktiválni (a D-paddel.) Ha nem hibázzuk el, valamennyi kód bevitele után egy hangot kell hallanunk, amivel egy időben kiíródik az adott csalás.

Csalás	**A szükséges** kód
Infinite turbo	3-1-2 Fel
Beach court	0-2-3 Bal
Street court	3-2-0 Bal
Home uniform	0-1-4 Jobb
Away uniform	0-2-4 Jobb
ABA ball	1-1-1 Jobb
Granny shots	1-2-1 Bal
Show shot %	0-1-1 Le
Show hotspot	1-1-0 Le
No goaltending	4-4-4 Bal
No fouls (megjegyzés: mindkét csapatnak egyet kell értenie)	2-2-2 Jobb
No hotspots (mindkét csapatnak egyet kell értenie)	3-0-1 Fel
Big heads	3-0-0 Jobb
Tiny heads	3-3-0 Bal
Tiny players	5-4-3 Bal

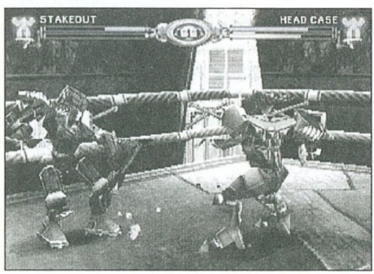
Power Spike: Pro Beach Volleyball



Az összes pálya

A főmenüben álljunk rá az Options menüre, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy csilingelést kell hallanunk.

Rock'em Sock'em Robots Arena



Old Red aktiválása
Teljesítsük a career módot Red Rockerrel.

Old Blue aktiválása
Teljesítsük a career módot Blue Bomberrel.

Ben Hurt aktiválása
Teljesítsük a career módot Slamurival.

Sir Haxalot aktiválása
Teljesítsük a career módot Head Case-zel.

Tywrenchula aktiválása
Teljesítsük a career módot Stakeouttal.

SnoCross: Championship Racing



Az összes versenyosztály, pálya és snowmobile
A főmenünél tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Fel, Háromszög, Fel, Háromszög, Fel, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

Rajzfilmes pálya
A főmenünél tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Jobb, Fel, Bal, Kör, Háromszög, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépjünk be a single player módba, és válasszuk a Kiruna pályát.

Nyári pálya
A főmenünél tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Háromszög, X, Kör, Kör, X, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépjünk be a single player módba, és válasszuk a Calgary pályát.

ATV
A főmenünél tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Fel, Jobb, Le, Fel, Jobb, Le. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is választjuk, az ATV-vel fogunk menni.

Gokart
A főmenünél tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is választjuk, a gokarttal fogunk menni.

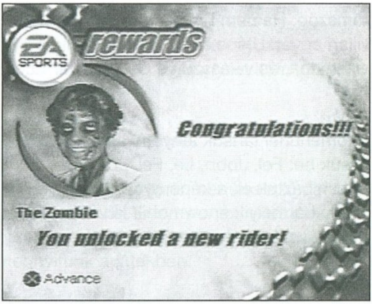
Demo mód
A főmenünél tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: 3xFel, 3xLe. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

Supercross 2001



Örök turbo
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "NDFSPD".

Örök power-kuplung
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "UNLIMITEDPC".



Az összes humoros veresenyző
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "JOKERIDERS".

Láthatatlan motorok
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "NOBIKES".

Láthatatlan motorosok
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "NORIDERS".

A motorosok erőnlétének kijelzése
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "I AM WEAK".

Alacsonyabb kerítések
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "LOFENCES".

Robbanó szövegek a freestyle módban
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "EXPLODE" as a code.

Parts Unlimited bajnoki sorozat
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "NUTSANDBOLTS".

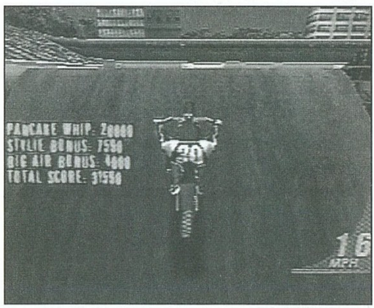
Wrenchead bajnoki sorozat
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "SUPPLIESONLINE".

FMF bajnoki sorozat
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "NEEDNEWEXHAUST".

Scott bajnoki sorozat
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "THROWMEGOGGLES".

Etnies Freestyle játékok
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "SHOESANDTRICKS".

Washougal pálya
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "WMXPLIBWWA".



Riverbed pálya
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "OTRATTWTGHWG".

Launching Pad pálya
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "OSSFMOGLFM".

Agent Albert aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "PEANUTBUTTER".

Astro Nut aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "ONESMALLSTEP". Egy másik megoldás, ha teljesítjük a játékot bármelyik motorossal.

Billy Ray MudMullet aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "POSSUMPANCAKES".

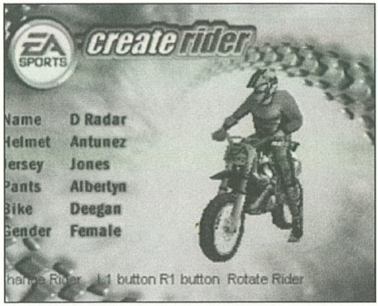
Bob Page aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "FORTYFOUR".

Bones aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "MARROWMAN".

Brave Scotsman aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "PLAIDROCKS".

Dave Davis aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "MACK DADDY".





David Bailey aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "IRONMAN".

Doctor Invisso aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "LOOKMANOBODY".

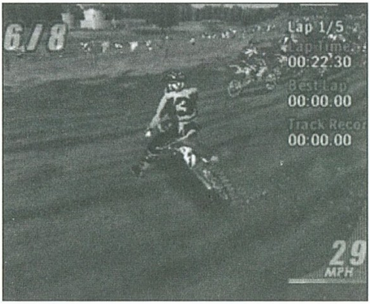
EA Gal aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "LETSGOEAGAL".

EA Guy aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "EASPORTSRIDE".

Ecko Rider aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "WWWECKOCOM".

El Luchador aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "MASKEDMAN".

Freedom Fighter aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "AMERICAN".



Happy Smiley aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "HAVEANICEDAY".

Harry Bigfoot aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "MMMSQUIRREL".

Hot Tub Harvey aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "HARVEYSAYSRELAX".

Johnny O'Marra aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "4XUSMXDNCHAMP".

Moto Samurai aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "HONORFIRST".

MR-34 Robot aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "METALDUDE".

Roger DeCoster aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "9XBELGIANCHAMP".

Sarcophagus Jones aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "PYRAMIDSCHEME".

Smitty Sugarlegs aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "ENDZONEDANCE".

Some Guy aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "WHOSTHAT".

Spece Overlord aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "BUNGAVEE".

Spitt Polish aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "THREEPIECESUIT".

Supercross Avenger aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "TRIPLELEAPER".

The King aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "SIDEBURNS".

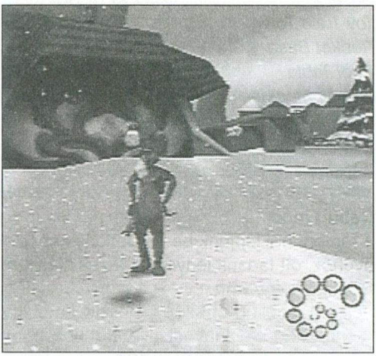


The Zombie aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "LOVESBRAINS".

TieDye Guy aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "MEL-LOWOUT".

Tricky The Clown aktiválása
Válasszuk ki az options menüben az "Enter Codes" pontot, és üssük be kódnak: "POLKADOT".

The Grinch



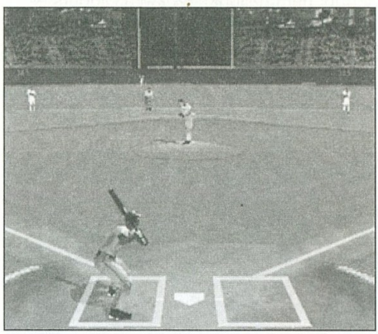
Spin 'n' Win mini-játék
Semmisítsünk meg 750 ajándékot, majd menjünk a Mount Crumpit felső szintjére, s ott találjuk a mini-játékot.

Pankamania mini-játék
Semmisítsünk meg 1500 ajándékot, majd a Mount Crumpit felső szintjén keressük a mini-játékot.

Copter Race Contest mini-játék
Semmisítsünk meg 2500 ajándékot, majd a Mount Crumpit felső szintjén keressük a mini-játékot.

Bike Race mini-játék
Semmisítsünk meg 3000 ajándékot, és teljesítsük 100%-ra a játékot. Ezután nézzük a könyvszekrény mögé a műhelyben a szánkóval, s ott találjuk a mini-játékot.

Triple Play Baseball



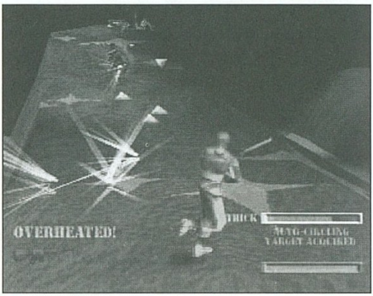
EA Sports Dream team
Válasszuk ki a Single Game-et a főmenüből, majd a csapatválasztó képernyőn üssük le hatszor a Bla, Jobb kombinációt. Ha nem hibáztuk el, egy hang bemondja a program címét. A Dream Team csapatban a program fejlesztőit találjuk - természetesen szuper képességekkel.

Playstation 2 cheatek

All-Star Baseball 2002

Bonuszcsapatok
Lépjünk be az Exhibition módba, majd nyomogassuk az L2+R2-t, amíg egy különös hangot nem hallunk. Ezután a Dingers és az Islanders csapat választhatóvá válik a '90-es évek csapatai között.

Army Men: Sarge's Heroes 2



Pályaválasztás
Kódnak írjuk be: "FREEPLAY".

Sérthetetlenség
Kódnak írjuk be: "NODIE".

Az összes fegyver
Kódnak írjuk be: "GIMME".
Láthatatlanság
Kódnak írjuk be: "NOSEEUM".

Mini mód
Kódnak írjuk be: "SHORTY".

Nagy mód
Kódnak írjuk be: "IMHUGE".

Debug info
Kódnak írjuk be: "THDOTEST".

Pályakódok

Szint	**Pályakód**
Boot Camp	BOOTCAMP
Dinner Table	DINNER
Bridge	OVERPASS
Refrigerator	COOLER
Graveyard	NECROPOLIS
Castle	CITADEL
Tan Base	MOUSE
Revenge	ESCAPE
Desk	ESCRITOIRE
Bed	COT
Plasticville	BLUEBLUES
Toy Shelf	BUYME
Cashier	EXPRESS
Toy Train Town	LITTLEPEOPLE
Rocket Base	NUKEM
Pool Table	EIGHTBALL
Pinball Machine	BLACKKNIGHT

Bloody Roar 3

Debug mód
A főmenüből lépjünk be az Options képernyőhöz, ott tartsuk lenyomva az L2-t, és nyomjunk egy Kört.

The Bouncer

Leann Caldwell aktiválása
Játsszuk végig a story módot úgy, hogy csak Kout használjuk. Így miután megsemmisítettük Duragont utoljára, egy FMV bejátszást nézhetünk végig, aminek a végeztével meg kell küzdenünk Leannel. Győzzük le, és ezzel aktiváljuk őt a survival és a versus módokban.

Wong Leung aktiválása
Játsszuk végig a story módot bármelyik karakterrel, csak ne használjuk Siont a Kaldea elleni csatában, viszont azt követően



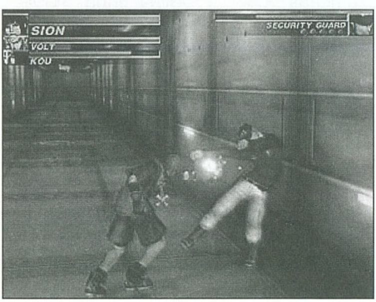
Sionnal fejezzük be a játékot. Így miután megsemmisítettük Duragont utoljára, egy FMV bejátszást nézhetünk végig, aminek a végeztével meg kell küzdenünk Wonggal. Győzzük le, és ezzel aktiváljuk őt a survival és a versus módokban.

Topless Duragon aktiválása

Játsszuk végig háromszor a story módot bármelyik karakterrel. Így amikor másodjára győzzük le Duragont, az fel fog állni, és felső nélkül fog továbbküzdeni. Győzzük le, és ezzel aktiváljuk ezt a verzióját a survival és a versus módokban.

Kou MSF ruhában

Játsszuk végig a story módot bármelyik karakterrel, viszont a Mikado Building megtámadásakor Kouval legyünk. Az MSF ruha ezután előhozható lesz a survival és a versus módokban.



Sion fekete csuklyában

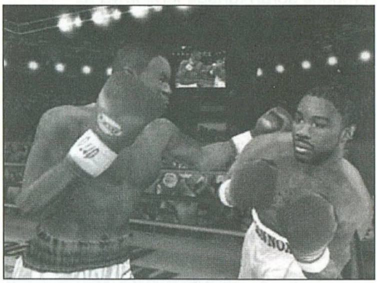
Teljesítsük a survival módot a fekete csuklyás Sion legyőzésével, mire az említett ruha választhatóvá válik a survival és a versus módokban.

ESPN Winter X Games: Snowboarding

Bonuszpályák

Nyerjünk aranyérmet az összes X Games játékon, s azzal megnyitjuk a Deep Freeze Mountain, Grind Or Die, Halfpipe Winter Style, és négy újabb Slopestyle Event pályát.

Knockout Kings 2001



Muhammad Ali választása

Írjuk be nevünknek a career módban: "SBATISTE".

A karakterek specialitásai

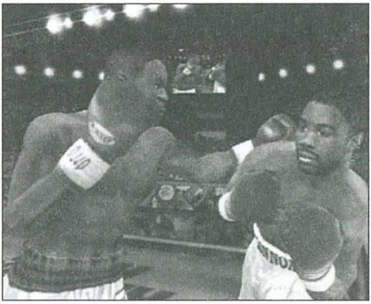
Nyomjuk le egyszerre a Háromszög+Kört.

Az ellenfél fülének leharapása

A meccs során tartsuk lenyomva az L1+R1-et az ellenfél megfogásához, majd nyomjuk le egyszerre a Háromszög+Kör+X+Négyzet kombinációt.

Tiltott fejelés

A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy Háromszöget.



Tiltott övön aluli ütés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy X-et.

Tiltott vese-ütés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy Kört.

Tiltott könyökölés
A meccs során tartsuk lenyomva az R1+R2-t, és nyomjunk egy Négyzetet.

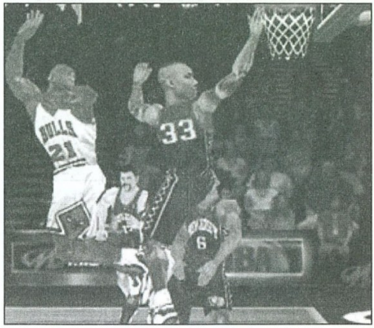
Tiltott rúgás
A meccs során nyomjuk le egyszerre a Háromszög+Kör+X+Négyzet kombinációt.

MDK 2: Armageddon

Kurt boxer shortban
A főmenüben tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

NBA Hoopz

Csaló kódok
A versus képernyőn a Négyzet, Háromszög, Kör gombokat leütve alul megváltoznak az ikonok - á la Mortal Kombat. Az alábbi listán az szerepel, hogy melyiket mennyiszer kell leütni, valamint az, hogy a kód bevitele után melyik irány lenyomásával kell a bevitt cheatet aktiválni (a D-paddel.) Ha nem hibázzuk el, valamennyi kód bevitele után egy hangot kell hallanunk, amivel egy időben kiíródik az adott csalás.



Csalás	A szükséges kód
Infinite turbo	3-1-2 Fel
Beach court	0-2-3 Bal
Street court	3-2-0 Bal
Home uniform	0-1-4 Jobb
Away uniform	0-2-4 Jobb
ABA ball	1-1-1 Jobb
Granny shots	1-2-1 Bal
Show shot %	0-1-1 Le
Show hotspot	1-1-0 Le
No goaltending	4-4-4 Bal
No fouls (megjegyzés: mindkét csapatnak egyet kell értenie)	2-2-2 Jobb
No hotspots (mindkét csapatnak egyet kell értenie)	3-0-1 Fel
Big heads	3-0-0 Jobb
Tiny heads	3-3-0 Bal
Tiny players	5-4-3 Bal

Oni

Pályaugrás
Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L3, R3, L2, L1. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Sérthetetlenség

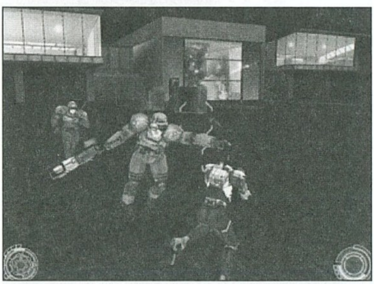
Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, R3, L3, R3, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását.

Örök álca

Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L1, R3, L2, L3. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását.

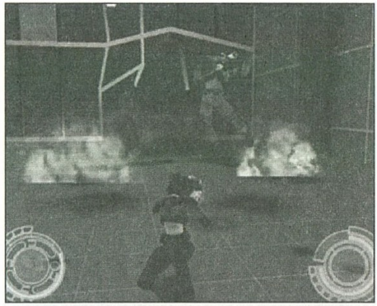
Géppuska mód

Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, 2xL2, L1, L3. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását. Ebben a módban a legtöbb fegyver folyamatosan fog tüzelni, s mindegyikhez örök lőszert kapunk.



Fists Of Legend mód

Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, R3, L3, Kör, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását. Ennél a módnál az ellenfelek távolra repülnek, amikor bepancsolunk nekik.



Egy lövéses halál

Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L3, R3, Kör, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását. Ezzel a móddal egy lövéssel végezhetünk az ellenfelekkel.

Karakterválasztás

Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, 4xL2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ezután az L2-t nyomogatva az adott szint karakterei közül válogathatunk. Mindegyiknek más mozdulatai vannak, mint Konokonak, melyek a játékból végül kihagyott network/deathmatch módból maradtak meg.

Apró karakterek

Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L3, R3, Négyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását.

Nagy karakterek

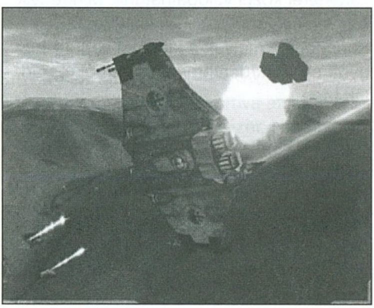
Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, R3, Négyzet,



Kör, L3. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását.

Nagy fej mód
Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, Start, Négyzet, Kör, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását.

Star Wars: Episode 1 - Starfighter



Cheat mód
Írjuk be kódnak: "OVERSEER", s ezzel megnyitunk minden extrát, kivéve a bonusz multiplayer küldetéseket.

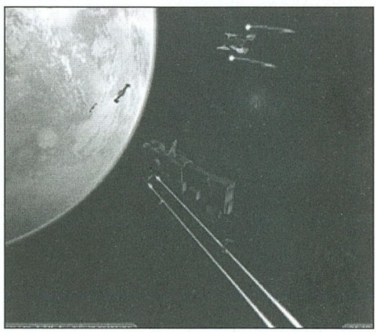
Titkos űrhajó a bonusz küldetésekhez
Írjuk be kódnak: "BLUENSF".

Bonusz multiplayer küldetések
Írjuk be kódnak: "ANDREW". Ugyanezt érhetjük el azzal, ha végigvisszük a normál küldetést aranymedállal, mire megnyílik a Canyon Race és a Capture The Flag bonusz küldetés. A Canyon Race-nél a két játékos osztott képernyő segítségével versenyezhet a kanyonokban a Naboon, míg a Capture the Flag küldetésnél Naboo égboltján mérhetik össze erejüket, s a címnek megfelelően a másik zászlaját kell megszerezni, illetve a saját bázisra eljuttatni.

A fülke képernyőinek eltűntetése
Írjuk be kódnak: "NOHUD".

"James munkanapja"
Írjuk be kódnak: "JAMES".

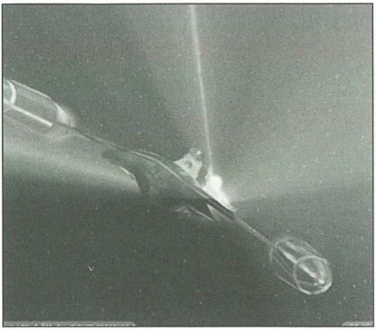
Űrhajók és szereplők képei
Írjuk be kódnak: "HEROES".



Ellenséges űrhajók képei
Írjuk be kódnak: "SHIPS".

Előzetes grafikák
Írjuk be kódnak: "PLANETS".

Simon képei
Írjuk be kódnak: "SIMON".



A fejlesztőcsapat
Írjuk be kódnak: "TEAM".

Stáblista
Írjuk be kódnak: "CREDITS".

Alapképernyő
Írjuk be kódnak: "SHOTS", "SIZZLE", vagy "HOTEL".

Multiplayer küldetések
Teljesítsük mind a 14 küldetést bármilyen nehézségi fokozaton, bármilyen medálokkal, s ezzel megnyílnak a multiplayer küldetések.

Guardian Mantis űrhajó
Teljesítsük a Contract Infraction, Secrets On Eos, és The New Resistance küldetéseket arany medállal.

Havoc bombázó
Teljesítsük a Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye Of The Storm, The Crippling Blow, és Last Stand On Naboo küldetéseket arany medállal.

N-1 Starfighter
Teljesítsük a Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On Solleu, és The Final Assault küldetéseket arany medállal.

Darth Maul Infiltrator hajója
Teljesítsük a 14 normál küldetést arany medállal.

Óriási spéci hajó
A Canyon Sprint bonusz küldetésen Essara előtt fussunk be, és nyerjük meg az arany medált.

Tiger Woods PGA Tour 2001

Az ellenfél figyelmének elterelése
Multiplayer módban, miközben a másik fél az ütéshez készülődik, az X, Háromszög, Kör, vagy Négyzet gombokkal különböző érdekes hangokat hallathatunk. Az R1 vagy az R2 nyomva tartása mellett mellesleg még több hang csalható elő.

Top Gear: Dare Devil



Alternatív fényezések
A főmenünél üssük be: Le, Négyzet, Le, R1, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Kör, Kör, L2, L1.

Motion blur mód (elmosás)
A főmenünél üssük be: Fel, Bal, Kör, Le, Jobb, Négyzet, Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet.

The Geeze kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a Rome pálya első szintjén.

P-nut kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a Rome pálya második szintjén.

Froggy kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a Rome pálya harmadik szintjén.

Super Genius kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a London pálya első szintjén.

Turtle kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a London pálya második szintjén.

Ricochet kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a London pálya harmadik szintjén.

Fang kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a London pálya negyedik szintjén.

Road Shark kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a London pálya ötödik szintjén.

Portabello kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a Tokyo pálya első szintjén.

Street Eagle kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a Tokyo pálya második szintjén.

Black Widow kocsi
Gyűjtsük be az összes érmét a Tokyo pálya harmadik szintjén.

Unreal Tournament

Az összes fegyver
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Kör, Jobb, Négyzet, Jobb, Bal.



Az összes karakter
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Bal, Kör, kör, Jobb, Bal, Kör.

Nagy fej mód
A címképernyőnél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, 3xKör. Ezután indítsunk multi-player módot, és válasszuk ki a Mutatorok között a Big Head opciót, és nyomjunk X-et.

Z.O.E.: Zone Of The Enders

Versus mód
Teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten, s ezzel megnyitjuk a versus módot öt frame-mel és a legtöbb pályával. Ezek után még egyszer teljesítsük bármelyik nehézségi fokozaton, s úgy kapjuk meg a többi két frame-et, illetve a maradék pályákat.

Másik befejezés-zene
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi fokozaton és szerezzünk "A" minősítést mind az öt mentőakciónál, mire így egy másik zenét hallgathatunk a stáblistánál.

Dreamcast cheatek

Army Men: Sarge's Heroes

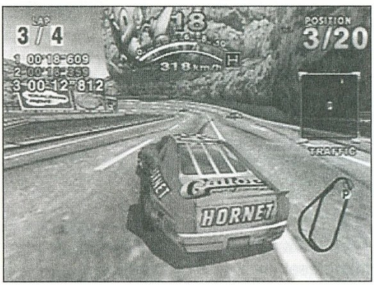
Az összes karakter
Kódszónak írjuk be: "BTTLN".

Mini mód
Kódszónak írjuk be: "DRVLLVSMM".

"Így készült" videó
Kódszónak írjuk be: "SFFRMV".

Teszt info
Kódszónak írjuk be: "THDTST".

Daytona USA 2001



Pywackett Barchetta kocsi
Fejezzük be bárilyen helyezéssel a three seven speedway pályát single race módban mind a négy eredeti kocsival (Hornet, Grasshopper, Lightning, Falcon).

Red Cat kocsi
Nyerjünk meg egy online versenyt.

Net-battle kocsi
Töltsünk el 100 órát a játékkal.

"Repülőstart"
Nyomjuk le a féket, és tartsuk a fordulatszámmérőt a sárga mezőben a rajtnál, majd amikor a visszaszámlálás befejeződik, illetve megjelenik a Go felirat, azonnal engedjük fel a féket, és tapossunk a gázba.

Demolition Racer: No Exit

Az összes játékmód
A "Press Start" képernyőn üssük be: X, R, Y, R, L, 3xR.

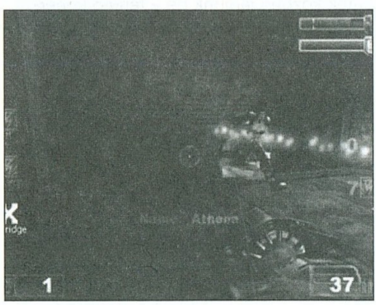
Az összes extra
A "Press Start" képernyőn üssük be: L, R, X, L, X, R, X, Y.

Az összes kocsi
A "Press Start" képernyőn üssük be: X, Y, 4xR, X, Y.

The Grinch

Spin 'n' Win mini-játék
Semmisítsünk meg 750 ajándékot, majd menjünk a Mount Crumpit felső szintjére, s ott találjuk a mini-játékot.

Pankamania mini-játék
Semmisítsünk meg 1500 ajándékot, majd a Mount Crumpit felső szintjén keressük a mini-játékot.





Copter Race Contest mini-játék
Semmisítsünk meg 2500 ajándékot, majd a Mount Crumpit felső szintjén keressük a mini-játékot.

Bike Race mini-játék
Semmisítsünk meg 3000 ajándékot, és teljesítsük 100%-ra a játékot. Ezután nézzük a könyvszekrény mögé a műhelyben a szánkóval, s ott találjuk a mini-játékot.

Végtelenített ellenőrzési pontok
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Fel, Jobb, Le, Jobb, Bal, A.

Örök kesztyű
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Le, Jobb, Fel, Jobb, Bal, B.

Extra élet
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Le, A, Fel, Bal, A.

Extra checkpoint
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Fel, Jobb, Le, Bal, A.

Extra kesztyű
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Le, Jobb, Bal, Le, A.

Kao The Kangaroo

Pályaugrás
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Fel, Fel, Bal, Le, X.

Pályaválasztás
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, X.

Örökélet
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Le, Bal, B, Bal, B, B.

Örök energia
Játék közben lépjünk be a térkép képernyőjéhez, tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Le, B, B, A, Fel, Bal, Jobb.

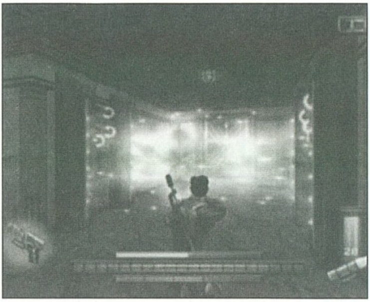
Macross M3

Free mission mód
Teljesítsük a játékot, s azzal megnyílnak a küldetések free mission módban is.

YF-21
Válasszuk az "Internet" opciót, majd menjünk a password ponthoz, és írjuk be: "25193621".

Max Steel

Cheat mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva a startot, majd üssük be: Y, A, B, B, Y, A, X, B, X, B. Ezután nyomjuk le az X-et, és megjelenik a pályaválasztás képernyője. Ezek után az alábbi kombinációkkal szintén próbálkozhatunk.



Pályaugrás
Játék közben nyomjuk le az L+Start+Y kombinációt.

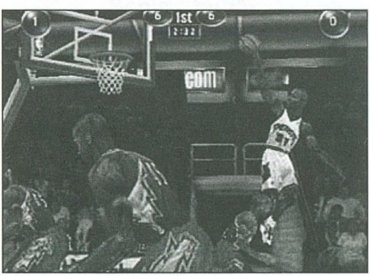
Sérthetetlenség
Játék közben nyomjuk le az L+Start+X kombinációt.

Az összes cucc, fegyver, életerő, muníció
Játék közben nyomjuk le az L+Start+A kombinációt.

Moho

Az összes börtön
A börtönválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: A, B, A, X, A, Y, A, A, B, A, X, X, A, Y, A.

NBA Hoopz

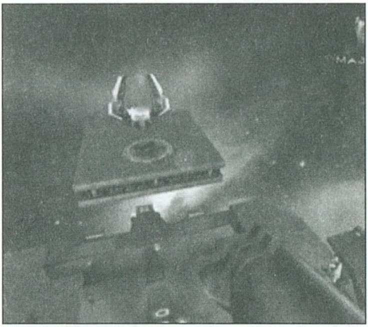


Csaló kódok
A versus képernyőn a Turbó, Dobás, és Passzolás gombokat (alapbeállításnál X, A, B) leütve alul megváltoznak az ikonok - á la Mortal Kombat. Az alábbi listán az szerepel, hogy melyiket mennyiszer kell leütni, valamint az, hogy a kód bevitele után melyik irány lenyomásával kell a bevitt cheatet aktiválni (a D-paddel.) Ha nem hibázzuk el, valamennyi kód bevitele után egy hangot kell hallanunk, amivel egy időben kiíródik az adott csalás.



Csalás	A szükséges kód
Infinite turbo	3-1-2 Fel
Beach court	0-2-3 Bal
Street court	3-2-0 Bal
Play as Dr. Atomic	5-4-4 Bal
Home uniform	0-1-4 Jobb
Away uniform	0-2-4 Jobb
ABA ball	1-1-1 Jobb
Granny shots	1-2-1 Bal
Show shot %	0-1-1 Le
Show hotspot	1-1-0 Le
No goaltending	4-4-4 Bal
No fouls (megjegyzés: mindkét csapatnak egyet kell értenie)	2-2-2 Jobb
No hotspots (mindkét csapatnak egyet kell értenie)	3-0-1 Fel
Big heads	3-0-0 Jobb
Tiny heads	3-3-0 Bal
Tiny players	5-4-3 Bal

Quake 3: Arena



Pályaválasztás
Ehhez a trükkhöz egy Dreamcast billentyűzetre is szükség van. Indítsunk el egy offline multiplayer meccset emberi játékosokkal, majd a "~" billentyűvel hozzuk be a konzolt a map, time, és frag selection képernyőn. Ott aztán írjuk be: ";map dc_map[01-24]", ahol a 01-24 helyén annak a számnak kell szerepelnie, amelyik sorszámú pályán indulni akarunk.

Változatos Capture the Flag kommentárok
Lépjünk be a multiplayer módba, ahol az egyes játékost válasszuk ki magunknak, a többit viszont hagyjuk a gép irányítása alatt. Ezután válasszuk ki a Capture the Flag-et, majd a karakterünk nevének valami olyasmit adjunk meg, amiben szerepel az "ass" szó - ennek a jelentését talán nem kell lefordítani. A computer irányította vezér ezután mindenféle "rokonértelmű szavakkal" fog szólni nekünk. Ez persze nincs kihatással magára a játékra.

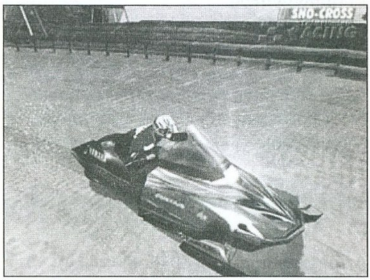
Cheat kódok
Ezekhez a kódokhoz megint csak szükséges egy billentyűzet. Játék közben a "~" billentyűvel hozzuk be a konzolt, s ott írjuk be a ";raster 1" parancsot, amivel aktiváljuk a cheat parancsokat. Ezek az alábbiak lehetnek.

Cheat	**Kód**
Istenmód	\god
Átmenni a falakon	\noclip
Nem támad senki	\notarget
Start menü cheat-ek	\cl_cheats 31

Egyéb konzol-kódok
Az alábbiakat simán a konzolon lehet beírni menet közben:

Cheat	**Kód**
Külső nézet	/cg_thirdperson 1
Külső nézet kikapcsolása	/cg_thirdperson 0

SnoCross: Championship Racing



Az összes versenyosztály, pálya és snowmobile
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Fel, Y, Fel, Y, Fel, Y. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

Rajzfilmes pálya
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Jobb, Fel, Bal, B, Y, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépjünk be a single player módba, és válasszuk a Kiruna pályát.

Nyári pálya
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: X, A, B, B, A, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépjünk



be a single player módba, és válasszuk a Calgary pályát.

ATV
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Fel, Jobb, Le, Fel, Jobb, Le. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is választjuk, az ATV-vel fogunk menni.

Gokart
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is választjuk, a gokarttal fogunk menni.

Demo mód
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: 3xFel, 3xLe. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

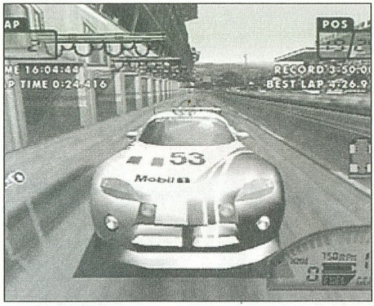
Sonic Shuffle

Jegyzetfüzet
Teljesítsük a játékot, majd menjünk be Sonic szobájába, s ott találjuk az asztalon a füzetet.

NIGHTS
Állítsuk át a Dreamcast óráját december 24-re, s azzal Lumina helyén NiGHTS fog megjelenni. (Bár ehhez előbb az összes karaktert meg kell nyitnunk.)

Test Drive: Le Mans

Az összes kocsi
Névnek írjuk be: "GOOZ".



Az összes kocsi
Névnek írjuk be: "MONSTA".

Az összes bajnokság
Névnek írjuk be: "CARNAGE".

Jaguar XR9 LM fantáziakocsi
TeljesOtsük a Quick Race módot első helyezéssel valamennyi versenyen.

Alternatív visszajátszás-nézetek
Visszajátszások közben nyomjuk le az Y-t, s Ogy különböző kameraállások közül válogathatunk.

Unreal Tournament

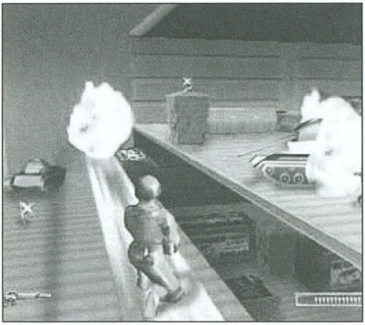
Pályaugrás
Pauzáljuk le a játékot, s üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal.

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Fel.

Maximális muníció
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Jobb, Bal.

Nintendo 64 cheatek

Army Men: Sarge's Heroes 2



Az összes fegyver
Írjuk be kódnak: "GBZRK".

Maximum muníció
Írjuk be kódnak: "SLGFST".

Plasto generális választása
Írjuk be kódnak: "PLSTRLVSVG".

Vikki választása
Írjuk be kódnak: "GRNGRLRX".

"Vágás" nélküli mód
Írjuk be kódnak: "CLLPINGBB".

Mini mód
Írjuk be kódnak: "DRVLLVSMM".

Debug kijelző bekapcsolása
Írjuk be kódnak: "THDTST".

Big Mountain 2000

Tükrözött mód
Teljesítsük a játékot, s azzal megnyílnak a tükrözött pályák. Az aktiválásukhoz Z-t kell nyomnunk a kiválasztásuknál.

Bonusz karakterek
Teljesítsük tükrözött pályákat síelve és snowboardozva is, s ezzel előhozhatunk egy medvét, egy robotot, és egy diszkós fickót.

Conker's Bad Fur Day

Barn Boys fejezet
Kódnak írjuk be: "PRINCEALBERT".

Bats Tower fejezet
Kódnak írjuk be: "CLAMPIRATE".

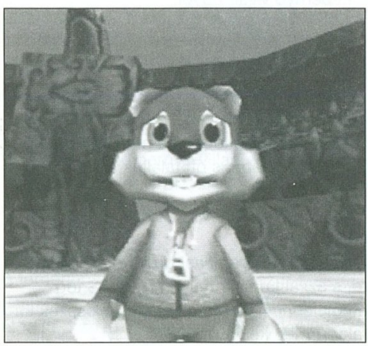
Sloprano fejezet
Kódnak írjuk be: "ANCHOVYBAY".

Uga Buga fejezet
Kódnak írjuk be: "MONKEYSCHIN".

Spooky fejezet
Kódnak írjuk be: "SPANIELSEARS"

It's War fejezet
Kódnak írjuk be: "BEELZEBUBSBUM".

The Heist fejezet
Kódnak írjuk be: "CHOCOLATESTARFISH".





Az összes fejezet és helyszín
Kódnak írjuk be: "WELDERSBENCH".

Ötven élet
Kódnak írjuk be: "BOVRILBULLETHOLE".

Easy mód
Kódnak írjuk be: "EASY".

Very easy mód
Kódnak írjuk be: "VERYEASY".

Debug mód
Kódnak írjuk be: "XFYHIJERPWAL IELWZS". (Ez a kód a fejlesztőgépekhez lett kitalálva, a játék végső verziójánál tehát gyakorlati haszna nincs.)

Conker választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "WELLYTOP".

Neo Conker választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "EASTEREGGSRUS".

Gregg the Grim Reaper választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "BILLYMILLROUND-ABOUT".

Weasel Henchmen választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "CHINDITVICTORY".

Cavemen választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "EATBOX".

Sergeant and Tediz Leader választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "RUSTYSHERIFFS-BADGE".

Zombies and Villagers választása a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "BEEFCURTAINS".

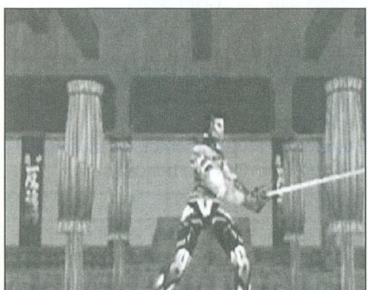
Palacsintasütő használata a multiplayer versenymódban
Kódnak írjuk be: "DUTCHOVENS".

Baseballütő használata a multiplayer versenymódban
Kódnak írjuk be: "DRACULASTEABAGS".

Új meghalás-animáció a single és a multiplayer módban
Kódnak írjuk be: "SPUNKJOCKEY".

Vicces kommentárok
Kódnak írjunk be bármilyen obszcén szót (természetesen angolul).

Daikatana



Szabad pályaválasztás
A pályaválasztás képernyőjén üssük be: Felső-C, Jobb-C, Alsó-C, Bal-C, R, L, Z,



Felső-C, Jobb-C, Alsó-C, Bal-C. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

Az összes fegyver
A pályaválasztás képernyőjén üssük be: Bal-C, Alsó-C, Jobb-C, Felső-C, Z, L, R, Bal-C, Alsó-C, Jobb-C, Felső-C. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

Indiana Jones And The Infernal Machine

Pályaválasztás
Kódnak írjuk be: "FORGEOFF".

A fejlesztőcsapat megtekintése
Kódnak írjuk be: "CHEESE!!".

Expert (kemény) mód
Kódnak írjuk be: "REALHARD".

Rejtett szint
Szerezzünk 1500 IQ-pontot, s azzal megnyílik a Return To Peru bonusz-szint.

Tom And Jerry In Fists Of Furry

Duckling választása
Teljesítsük a játékot Tommal vagy Jerryvel.

Butch választása
Teljesítsük a játékot Ducklinggal.

Spike Jr. Választása
Teljesítsük a játékot Butch-csal.

Tuffy választása
Teljesítsük a játékot Spike Jr.-ral.

Spike választása
Reljesítsük a játékot Tuffyval.

Teamplay mód
Teljesítsük a játékot Spike-kal.

Top Gear: Hyperbike

Az összes pálya
Az üzemmód-választás képernyőjén üssük be: Fel, Bal, Jobb, L, Z, R. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes motor
Az üzemmód-választás képernyőjén üssük be: Fel, Bal, Jobb, L, Z, R, Fel, Le, Le, Z, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Ez a könyv a Playtime! című havonta megjelenő szórakoztató magazin ajándék melléklete. Önálló kereskedelmi forgalomba nem kerül.

Kiadja a Vogel Publishing Kft, Budapest